PS2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · retro

MEGSZALLOTT JATEKOSOK MAGAZINJ

799,- Ft

XI. ÉVFOLYAM 11. SZÁM, 2007. november

576 KONZOL



HAVI TÉMÁNK: GÉPIES MŰDAL • THE SIMPSONS GAME • NFS: PROSTREET • CONAN • PRO EVO 2008 • SOUL NOMAD • LA

R&C: TOOLS OF DESTRUCTION • MASS EFFECT • ORANGE BOX • FFT: THE WAR OF THE LIONS • ZELDA: PHANTOM HOURGLAS


ELŐFIZETŐI AKCIÓ!
Hová rohan itt mindenki????
Nem tudtad? Ha 2007. december 31.-ig egy évre előfizetsz az 576 Konzol újságra, akkor egy 2999.- Ft értékű Manga Creator képregényszerkesztő programot kapsz ajándékba!
SIESS!
Nekem kell elsőnek előfizetnem!
Nincs más választásom!
PAF
?!

FIGYUZZ!



MANGA KÉPREGÉNY KÉSZÍTŐ

Képregény rajzoló

A Manga készítő program kellemes kikapcsolódás, mely segítségével könnyeden készíthetsz professzionális kinézetű Manga képregényeket néhány perc alatt. Nincs szükség rajztudásra, csak kiválasztod a rendelkezésre álló szereplőket és háttereket az adatbázisból és már hozzá is láthatsz saját történeted elkészítéséhez. A program teljesen felhasználó barát. A cél, hogy a 6-12 éves gyermekek is tökéletesen kihasználhassák a program adta lehetőségeket, mely persze nagyon jó szórakozás lehet az egész család számára is.

- Könnyen megérthető, tanulást egyáltalán nem igénylő kezelőfelület
- Könnyen és gyorsan elkészíthető oldalak, módosítható képek
- Egyszerűen beilleszthető szövegek és szövegbuborékok
- Különleges effektusok, pl: eső, nagy sebesség, robbanások stb.
- Hatalmas rajz adatbázis, 16 szereplő és több száz testtartás, arckifejezés
- A szereplők között található iskolás lány, fiatal fiú, rendőr, ápoló, állatok, szörnyek és robotok
- 20 háttér téma, több száz nézettel

Itt a lehetőség, hogy képregény rajzolóként is kipróbálhasd magad!

A program lehetőséget biztosít saját borítód elkészítésére, így valóban igazi képregényt nyomtathatsz ki. Az elkészített történeteid könnyedén megoszthatod másokkal, kinyomtatva vagy éppen az internet segítségével honlapodon illetve e-mailben.

tartalom »» 576 Konzol

feature

multiteszt

playstation 2

wii

playstation 3

xbox 360

playstation portable (psp)

nintendo ds



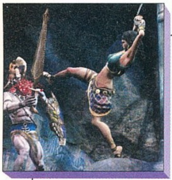
576 Konzol • A megszállott játékosok magazinja • Címlap: Uncharted: Drake's Fortune (PS3) • 576konzol@576.hu, www.576konzol.hu • Laptulajdonos: Balogh Zsolt • Főszerkesztő: Martin • Lapterv: 576 Konzol Team • Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila • Kiadja: Comgame Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24 (Árpád Üzletház). Telefon: 06-1-369-26-86 • Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt. (Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató) • Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt • Előfizethető: Comgame 576 Kft. és alternatív terjesztők, 1329 Bp. Pf.: 24. Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük • A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges • ISSN 1417-9296

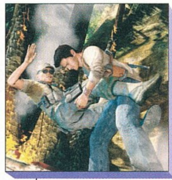
AKTuális »» 110

2007. november – nem csak szép, de okos is







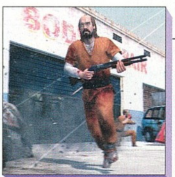




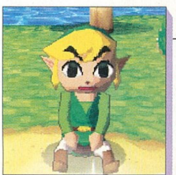














Dr. Frederick „Szati" Frankeinstein könyékig véresen, szikével a kezében állt a műtőasztalnál, mellette a kissé fura fejszerkezetű segédje, Igor „Martin" (ő úgy mondja: *Ájgor*), nyakig beborítva a bíborvörös lével.
Előttük feküdt az 576 Konzol – átszabva, átalakítva, átplasztikázva, immáron gyönyörű külsővel felruházva.

– Most már olyan szép, amilyennek mindig is látni akartuk – rebegte áhítattal a doki.
– De ehhez a szépséghez még okosabbnak is kéne lennie, nem, főnök? – érdeklődött kotnyeleskedve a szolga.

De hogy lehet egy olyan magazint még okosabbá varázsolni, amibe már eddig is Magyarország legstílusosabb tesztelői írtak? Azzal, ha még több stílusos tesztelő dolgozik bele.
Köszöntsük hát újra köreinkben a veterán konzolos tesztert, Böjtös Gábort, és fogadjuk nagy szeretettel immár az állandó tagok között az 576 Online-ról átigazolt Petúniát és a Nintendo-szakértő Kenny-t! (Ja, mostantól Ájgor is rendszeresen irkálni fog, bár ez nem feltétlen örömhír, ezzel simán csak együtt kell élni.)
Amint látjátok, valszeg' jön a karácsony, mert elmélkedős rovatunk alig van, teszt viszont annál több. Be is figyelt mindjárt három 10 pontos gyönyörűség, van 9.5, és 9 is – ajánlom figyelmetekbe itt kicsit lejjebb „Az 576 Konzol pontozási rendszere" című táblázatunkat, amit tutira veszek, hogy már ezer éve nem futottatok át. Most itt az ideje – sokkal jobban fogjátok érteni, mi miért kapott annyi pontot, amennyit...
Most ha nem gond, én elhúznék játszani, mert egyrészről meg kell mentenem a világot a Half-Life 2-ben, másrészről szeretnék elérzékenyülni kicsit a Final Fantasy Tactics szívszorongató dallamaira.
Találkozunk az 576 Online-on: www.576konzol.hu – ott várok mindenkit!

Martin



Az 576 Konzol pontozási rendszere

1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

hírek



BRÜTAL LEGEND (X360 / PS3)

Tim Schaferre érdemes odafigyelni. Az úriember a játékipar egyik legérdekesebb és legviccesebb alakja, olyan remekműveket tudhat maga mögött, mint a Grim Fandango, vagy a sajnálatosan nagyot bukott, de ettől függetlenül abszolút zseniális Psychonauts – utóbbi még bőven beszerezhető, ha könnyesre akarod röhögni magad egy videojáték aktív segítségével, menj vele egy kört. Schafer cége, a Double Fine Productions mostanság a **Brütal Legenden** munkálkodik – a furcsa cím agyament és rendkívül szórakoztatónak tűnő játékot takar.

A Brütal Legend főhőse Eddie Riggs (hangja: Jack Black, akit a moziba járóknak gondolom nem kell bemutatnom). Riggs egy metál-banda roadja, és egy nap furcsa baleste éri gitárkarbantartás közben: megvágja magát, a vér rácsöppen Eddie halálfejes övcsatjára és… hősünk egy másik világban találja magát. Itt összeakad Ophelia-val (igen, AZ az Ophelia, a Hamletből – vagy legalább is valaki nagyon hasonló), a hölgy súlyosan megsérül, az életmentés Eddie barátunkra vár. A következmények: hősünk TÉNYLEG hős lesz, démonok és nekivadult gonoszok ellen harcol, nem kímélve sem magát, sem az ellenfelet. A Brütal Legend alapvetően third-person akciójáték, rengeteg humorral, és brutális (naná!) akciókkal, egy esze ment heavy-metal univerzumba ágyazva. Eddie egyik fegyvere egy méretes balta (közelharcra), a másik pedig a gitárja – ezen jókat szólózhat, a különböző szólamok különféle kombókat csalnak elő a hangszerből. A harcon kívül kapunk jó sok karakter-interakciót, és még furikázhatunk is – Eddie saját fejlesztésű roncsjárgányán.

A Brütal Legend első blikkre jónak néz ki, a szereplőgárda pedig frenetikus: Black uraságon kívül szerepel benne például Lemmy, a Motörhead frontembere is. A játék Xbox 360-ra és Playstation 3-ra készül, az ígéretek szerint valamikor 2008-ban fog megjelenni. Remélhetőleg ezt már nem csak műértő közönség, hanem az átlag vásárló is szeretni fogja – Schaferék nagyon megérdemelnének egy vaskos kereskedelmi sikert (is). Screenshotokat sajna még nem nagyon hajigáltak belőle, de van pár remek koncepciós rajzunk – ha érkezik tisztességes képanyag, még visszatérünk rá.



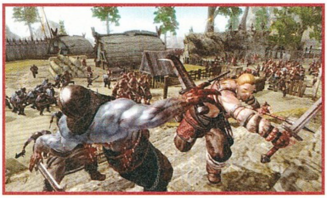






VIKING: BATTLE FOR ASGARD (X360 / PS3)

A Creative Assembly-t a konzolos közönség valószínűleg kevésbé ismeri, pedig nem újoncok, jó régóta tevékenykednek az iparban, de elsősorban PC-n jeleskedtek – igaz, ott nagyon, ők gondozzák a mai napig roppant népszerű (megérdemelten!) Total War sorozatot. Pár éve bepróbálkoztak már egyszer konzolokon a Spartan: Total Warral – ez a „fősorozattal" ellentétben nem stratégiai játék volt, sokkal inkább a Koei Dynasty Warriors szériájának ókori újragondolása. A Spartan jó nagyot bukott, a Kreatívék pedig visszamentek PC-s startégiákat gyártani – de a jelek szerint nem adják fel a harcot, a **Viking: Battle for Asgard** ismét a konzoltulajokat célozza meg.



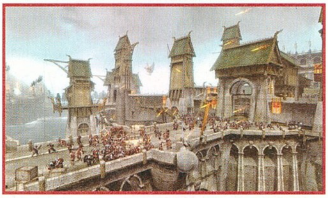


A Viking érdekes hibrid, alapjaiban akciójáték, finom szerepjáték- és stratégiaszósszal nyakon öntve. A sztori az északi mitológiák világába röpíti a játékost: Freya (istennő) alaposan berág Helre (ő is istennő), mégpedig azért, mert az utóbbi hölgyemény vadul vágyik a Ragnarokra, Freya meg nagyon nem – érthető okokból, a Ragnarok ugyanis nagyjából a világvége, azt meg jobb minél tovább elkerülni, ugyebár. Freya egy bátor viking harcost, Skarint (igen, őt domborítjuk a játékban) bízza meg azzal, hogy alaposan kenje el a konkurens istenség száját. Istennőt bebüntetni még egy viking harcosnak is nehéz, így Skarin útja nem lesz problémamentes: először sereget kell gyűjteni, aztán jól meg kell ostromolnia a világ Hellel szimpatizáló részét. A sereggyűjtögetés (meg úgy általában az egész játék) a masszív, szabadon bejárható, országnyi területen játszódik – itt kell lezavarnunk számos kötelező, és még több opcionális küldetést a siker érdekében. Az opcionális missziókkal is érdemes vesződni – a végkifejlet (azaz a későbbi csaták) szempontjából komoly jelentőséggel bírhat, hogy begyűjtötted-e a megfelelő ostromfegyvereket, vagy összehaverkodtál-e a légi támogatásként behívható sárkány komákkal.

A sereggyűjtögetés után jöhet a Viking igazi sava-borsa, a csatározás. Ezeket értelemszerűen nem egyedül, hanem a korábban toborzott (sok száz) kollégával vállvetve vívod meg – irányító szerepet játszva. Külön öröm, ha az ellenséges sereg egy várost, vagy egy erődítményt véd: ilyenkor előbb a várfalak előtt bámészkodókat teszed hidegre, majd brutális ostromfegyverekkel nekiesel magának az építmények, és az azt védőknek. A ostrom változatos, eldöntheted, hogy mikor, hol és hogyan támadsz – a barakkok korai lerombolás például kifejezetten negatívan érinti az ellenfél későbbi utánpótlását.

Az első képek tanulsága szerint a Viking határozottan jól néz ki, a koncepció is rendben valónak tűnik – azaz érdemes lesz egy hosszabb pillantást vetni rá 2008 második negyedévében, amikor megjelenik – Xbox 360-ra és Playstation 3-ra.

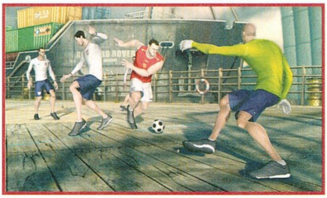




FIFA STREET 3 (X360 / PS3)

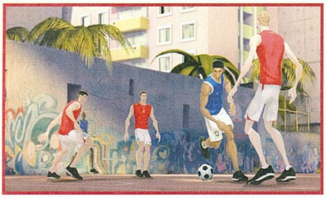
Az Electronic Arts ügyesen futtatja az évenként megjelenő sportsorozataihoz rendelt mellékágakat. Idén kaptunk egy nextgen NBA Streetet – jövőre a FIFA-n sor, azaz jön a **FIFA Street 3**. A „grundfocit" előtérbe lökő, és a realitástól alaposan elrugaszkodó Street-játékok eddig fölfelé ívelő minőségi görbét írtak le, a második rész egy kategóriával jobb volt az elődjénél – a harmadik pedig az alapok megőrzése mellett csavar még egyet a korábban bejáratott formulán. Az EA a „tartalomhoz a forma" jelszót követve a vizuális ábrázolás terén is elrugaszkodott a valóságtól – a harmadik FIFA Street jellegzetes rajzfim-köntöst ránt magára. A karikatúraszerű grafika csak elsőre furcsa, jobban belegondolva ennek mindig is így kellett volna kinéznie – maga a játék ugyanis nagyon távol áll a valódi focitól, a színtiszta árkád-élményt még teljesebbé teszi a színtisztán







árkád-grafika, még akkor is, ha ilyen (árkád grafika) tulajdonképpen nincs, és... oké, ebbe belegabalyodtunk. A lényeg az, hogy ebben az esetben nem hátrány a komikus vizuális stílus, hanem komoly előny. Pláne úgy, hogy a jó pénzért vásárolt licencből fakadó előnyök – jelesül a sztárfocisták ábrázata – így is adják magukat, mindenki kapásból felismerhető. Az EA Sports a játékmenet terén is változásokat ígér, elsősorban az irányításon szeretnének finomítani. A finomítás esetünkben könnyebb kezelhetőséget jelent majd, az EA





szerint az eddigi részek ezen a téren jeleskedtek a legkevésbé, a kezdők gyakran elrettentek a játéktól – pedig stílusánál fogva szélesebb rétegeknek szánták. Pályákból lesz egy raklapnyi, telenyomják őket apró vizuális finomságokkal (a tengerparton például homokot fúj át a szél a pályán), és azt ígérik, hogy minden pálya tartalmazni fog egy csak ott használható speciális lehetőséget.

Multiplayer, játékosok száma? Erről egyelőre még nem esett szó, meg úgy általában sok a homályos elem a játékkal kapcsolatban, így a megjelenés időpontját is a „valószínűleg valamikor 20008 első felében" szólánccal vagyunk kénytelenek körülírni. A célplatformokról viszont lehullott a lepel: a Playstation 3 és Xbox 360 tulajok vághatnak bele az árkád focis örömökbe jövőre.

BIONIC COMMANDO (X360 / PS3)

A Capcom besétált a raktárba, és egy régi klasszikussal a hóna alatt jött ki: a **Bionic Commando** eredeti kivetülése közel húsz éve kényeztette a játékterembe járókat (és több konzol tulajdonosait). A bionikus kommandó a főhős messzire nyújtható (meglepetés: bionikus) karjával, és az általa biztosított új szabadságfokkal toborzott híveket magának – az akció a szó legszorosabb értelmében véve lendületes volt. A Bionic Commando ugyanakkor azon (kisszámú) klasszikusok között találta magát, melyeket meg sem próbáltak átültetni eddig háromdébe. Na majd most: a Capcom a svéd Grinnek (konzolos téren eddig nem nagyon nyomultak, a Ghost Recon Advanced Warfighter epizódok PC-s átiratait gyártották Ubiéknak) osztotta ki a nemes feladatot, nekik kell / kéne modern ruhát húzni a bionikus hősre. A Grin ennek ellenére nem remake-et, nem újragondolást csinál, hanem igazi folytatást: az előzmények ott vannak a helyükön, állítólag utalgatni is akarnak rájuk a sztoriban. Mert





hogy sztori is van, igaz, a műfaj (szerény) elvárásihoz képest sem túl bonyolult: Nathan Spencer szuperügynököt mindenféle koholt vádak alapján letartóztatják és jól halálra ítélik. A kivégzés napján méretes szuperbomba dönti romba Acension City szebbik részét – a kormányzat ennek örömére szabadon ereszti Nathant, hogy leszámoljon a szívesen robbangató terroristákkal. Egyszerű, mint a pofon, illetve talán még sem az: a svédek elmondták, hogy morális csavarokkal szeretnék megtűzdelni a történetet, leginkább az „akkor most ki is az igazi rosszfiú, a terroristák, vagy a hősünket korábban vesztőhelyre küldő felsőbb hatalom" vonalon haladva.

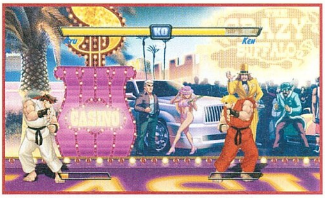




A hangsúlyt ennek ellenére nem a sztorira meg a fordulatokra, hanem a pörgős, és látványos akcióra helyezik. Nathan messzire nyúló karja igazi, Pókembert megszégyenítő képességekkel ruházza fel, a romba dőlt belváros magukba roskadt, de még így is elképesztő mélységeket-magasságokat kínáló felhőkarcolói közt kifejezetten hasznos közlekedési módozat a lengedezés. A kinyújtható kar a lengésen kívül másra is használható: közelről odacsapni, távolabb fekvő falakba, tárgyakba kapaszkodni, és ugyanúgy szétcsapni mint, az ellenfeleket magadhoz ránthatod, az igazán trükkös fiúk pedig súlyos betondarabokat, és egyéb, maradandó sérüléseket előidézni képes tereptárgyakat fognak dobálni vele – az ellenfelek nyakába, természetesen. Nem a szuperkar az egyetlen fegyvered, a bejelentéssel párhuzamosan demózott pálya tanulsága szerint a hagyományosabb gyilkoló eszközökből (naná, hogy lőfegyverek) is akad majd bőven a Bionic Commando világában. A folytatást fejlesztői ígéretek szerint egyrészt főhajtásnak szánják az eredeti játék előtt (az első pálya állítólag egy az egyben az eredeti kezdőhelyszín háromdés mása lesz), másrészt szeretnének egy jól kinéző, jól játszható, és abszolút modern faltól-falig akciójátékot összehozni. Jövőre meglátjuk, hogy mennyire sikerült – Playstation 3-mon és Xbox 360-on.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO HD REMIX (XBLA / PSN)

Elgondolkoztatok már azon, hogy mi lenne, ha nem következik be a kilencvenes évek közepén a háromdés forradalom a játékiparban? Ha még mindig a kettődé lenne az úr? Vajon hogy néznének







ki a régi klasszikusok nagyfelbontásban, a jelenlegi technológiával megtámogatva? A Capcom is ezen töprenghetett, amikor a dicséretesen hosszú című **Super Street Fighter 2 Turbo HD Remix** összekalapálása mellett döntöttek. Végy egy vitathatatlan legendát (SSF2 Turbo), hajítsd ki a grafikát, illetve tervezd / rajzold újra, a korábbinál sokkal részletesebben, a 720p / 1080p felbontáshoz igazítva – és voila, itt a szép, új HD kettődés verekedős anyag, teljes árú termékként valószínűleg nem muzsikálna jól, de nem is kell neki – ott a Xbox Live Arcade és a Playstation Network, ezek erre lettek kitalálva, fizetős letöltés formájában kell terjeszteni.

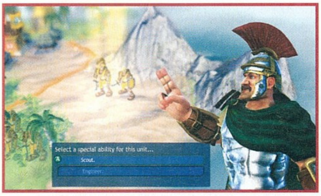
Mivel tényleg Remix-ről, újrakeverésről van szó, a Capcom magához a játékmenetet kevésbé nyúlt hozzá, bár (állítólag, eddig nem nevesítették őket) történt némi finomhangolás ezen a téren is. A fókusz egyértelműen az újraértelmezett grafikán van – a tévedések elkerülése végett nem az eredeti játék nagyobb felbontásra skálázott verzióját dobják az ölünkbe, a karaktereket újrarajzolták (maximális tisztelet mutatva az eredeti modellek felé), és az animációkat is bővítették és finomították. Ha annak idején kisebb vagyonokat vertél el a játékteremben (vagy rengeteg időt otthon, a konzolod mellett) az SF2-nek köszönhetően, akkor a HD változat a te játékod – 2008 első felében mindenki nagyfelbontásban nosztalgiázhat. A kevésbé nosztalgikus versenyzők pedig várjanak még egy kicsit: a Capcom október végén jelentette be, hogy készül a **Street Fighter 4**, sajna egyelőre SEMMI érdemi infó nincs róla (még azt sem tudni, hogy kettődés, vagy háromdés lesz-e), ahogy érkezik ilyesmi, lecsapunk rá.

CIVILIZATION REVOLUTION (MULTI)

A Civilization legenda, velünk élő játéktörténelem, igazi csoda – halmozhatnánk még egy darabig az epikus jelzőket, de lényegen ez sem változat: a Civilization egy piszok jó játék, érdemes időről-időre elővenni. A PC tábor ezt gyakorlatilag bármikor megtehette, erre a platformra bőségesen érkeztek a folytatások, és a különféle mellékágak, Sid Meier cége, a Firaxis a két éve de-



bütált negyedik részt több (minőségi) kiegészítővel is ellátta. Konzolokon eddig mostohagyermek-státuszt élvezett a sorozat, voltak próbálkozások, de soha nem fektettek kellő energiát abba, hogy egy ízig-vérig PC-s sorozatot (a Civ abszolút az) normálisan átültessenek a kontrollert lóbáló közönség számára. A Firaxis most megpróbálja: a **Civilization Revolution** konzolos játék, PC verziója (a dolgok jelenlegi állása szerint) nem lesz. Lebutított port, fontos játékelemektől megszabadított átírat? Dehogy, ez egy teljesen új játék, ami ügyesen vonultatja fel az alapsorozat szinte összes lehetőségét. Azoknak az újszülötteknek, akik még soha nem találkoztak a Civilization nevével: kőkemény, birodalomépítős stratégiáról van szó. A történelem hajnalán indulsz egy darab várossal, a végén pedig már a jövőben jársz, és a közeli naprendszer felé utazol – a Civ nem kispályázik, a játék több ezer év történelmét öleli fel. A Revolution – akár csak a korábbi részek – az általad preferált nemzet kiválasztásával indít, van belőlük tucatnyi, és egyáltalán nem mindegy, hogy melyiket választod – minden nemzet speciális indító-kondíciókkal és bónuszokkal van felvértezve. Városokat építesz, egységeket gyártasz, hadsereget toborzol, technológiákat fejlesztesz, gyakorlod a diplomácia és a kereskedelem művészetét, odafigyelsz a gazdaságra, forradalmakat robbantsz ki, rendszert váltasz, háborúkat vívsz, birodalmakat zúzol porrá, vagy elbuksz a versengésben – a Civilization minden idők egyik legkomplexebb, legtöbb lehetőséget kínáló játéka, végtelen számban újrajátszható (a világtérkép mindig új), időtlen anyag. Győzni négyféleképpen tudsz a Revolutionben: katonai dominancia (szinte mindenkit meghódí-



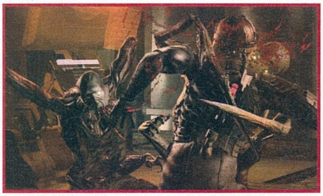




tasz, a többiek pedig rettegnek tőled), tudományos győzelem (elsőként építesz az Alpha Centauri-t elérő csillaghajót), kulturális győzelem (döntő többségű város magad mellé állítása békés – vallási / kulturális – úton), vagy pénzügyi diadal (kellő mennyiségű pénz összegyűjtése és technológia kifejlesztése). A konzolos verzió világtérképe némileg kisebb, és átláthatóbb, mint a PC változat univerzuma, és a kamera is közelebbről mutatja az akciót. Az animációk és megjelenítés egy táblás játékhoz képest (a Civ eredetileg így indult, és a vizuális része továbbra is megőrizte ezeket az alapokat – nagyon helyesen) jól néz ki, a Revolution a Civilization 4 továbbfejlesztett motorját használja. Konzolok és Civilization – első blikkre furcsa párosítás, de az eddig látottak alapján a Firaxis jó úton halad. A Revolúció szinte minden platformot érint: a játék jön Playstation 3-ra, Xbox 360-ra, Wii-re, sőt még a zsebkonzolos népség (Nintendo DS és Playstation Portable) is kap belőle – valamikor 2008 első felében.

DEAD SPACE (X360 / PS3)

Az Electronic Arts szeletet követel magának a szép nagy horrortortából: a **Dead Space** lenne ez a bizonyos szelet. Dead Space, Halott Űr, akkor biztosan a jövőben járunk – pontosan így van, a játék sztorija több száz évvel pörgeti előre az eseményeket. Az emberiség már nem csak a világűrt hódítja, hanem hasznot is húz belőle, hatalmas űrhajók látogatnak halott galaxisokba, hogy bolygók feldarabolásával (igen, feldarabolásával) jussanak egyszerre igen nagy mennyiségű, és igen értékes ásványi anyaghoz. Az ilyen darabolósdinak persze soha nincs jó vége, a nagy számok törvénye alapján előbb-utóbb mindenképpen találunk valamit, ami visszadarabol – most is ez történik. A legnagyobb bányászhajó, a USG Ishimura hirtelen elnémul: se kommunikáció, de életjel, se semmi. Mi szokott ilyenkor történni? Igen, megy a mentőcsapat, kevésbé katonai, inkább hasznos fajta, orvossal, mérnökkel a fedélzeten. Te a mérnököt domborítod majd (a főhős neve beszédes: **Isaac Clarke**, a két legendás sci-fi író, Isaac Asimov és Arthur C. Clarke nevének keveréke), és hamarosan nagyon egyedül találod magad: az elkóborolt hajót brutális rémségek népesítik be, a kollégákat alaposan lemészárolják, neked pedig túl kéne élned valahogy. Az egyetlen, valószínűleg utolsó remény: be kell üzemelned a bányászhajót, minden áron.







A Dead Space (ha szigorúan a zsánert nézzük) túlélő-horror, de a fejlesztők szerint esetében sokkal inkább a „horrorra", mint a túlélésre helyezik a hangsúlyt. Lesznek ugyan fegyvereid, és harcolni is fogsz, de az összecsapások nem merülnek ki az ész nélküli lövöldözésben, inkább a taktikán, és a helyes megközelítésen lesz a hangsúly – meg kell tanulnod, hogy miképp viselkednek, milyen tulajdonságokkal bírnak, és legfőképp hogyan sebezhetők meg a szörnypajtások, a vaktában lövöldözés csak muníció-pazarlás, itt kevésbé hatásos. A Dead Space saját, külön a játék igényeihez igazított / fejlesztett grafikus motort használ, és ahhoz képest, hogy csak valamikor 2008 második traktusában (valószínűleg



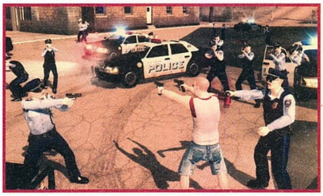
ősszel) fog megjelenni, már most határozottan jól mutat, és tisztes sebességgel fut. Az Xbox 360 és Playstation 3 tulajok kezdhetik maguk elé mormolni az Alien híres mondatát: „Az űrben senki nem hallja a sikításod". Maximum a szörnyek, ugye...

SAINT'S ROW 2 (X360 / PS3)

A Saint's Row jó helyen volt jó időben: az Xbox 360 premierjét követő egy évben még csak halovány esélye sem mutatkozott egy következő generációs Grand Theft Auto-nak – az SR pedig (minden kisebb-nagyobb újítása ellenére) bizony kőkemény GTA klón volt, egyértelműen a Rockstar-sorozat által éppen be nem töltött űrt célozta meg. Sikeresen: a Saint's Row világszinten bőven egymillió fölött fogyott, ez pedig a játékiparban az instant, és kötelező jellegű folytatást szokta jelenteni. Mos is ezt jelenti: a Volition még a készülőben lévő Playstation 3 változatot is félbehagyta (...és soha nem is fogja befejezni) a második epizód kedvéért.

A **Saint's Row 2** tipikus „még több, még nagyobb, még erőszakosabb" folytatás. A helyszín nem változik, továbbra is Stilwater metropoliszban tesszük a rossz fát a tűzre, tizenöt évet ugorva előre az időben az első részhez képest. Tizenöt év alatt a város sokat változott: a korábban megismert negyedek jelentősen átalakultak, és új városrészek épültek a régiek mellé – a becslések szerint





a város negyven százalékkal lesz nagyobb, mint korábban. A játék tonnányi lehetőséget felvonultató karaktergenerálással indít, ezt a fejlesztők egymás között rémség-generátornak becézik, a szabadon eresztett fantáziának köszönhetően ugyanis egész bizarr kombinációk (nagydarab pocakos feka gengszter bikiniben, például) hozhatók össze. Ha van bikini, akkor női szereplő is van – és tényleg van, nyomulhatsz csajszival is. Illetve: a hírek szerint a játék legelején ellövik a golyóidat, korházba kerülsz, és választhatsz – visszakapod a ikreket a lábad közé, vagy átesel a roppant kényes, de bombacsajt eredményező műtéten. Durva? Az, és mi egyelőre nem is nagyon akarjuk elhinni, de állítólag TÉNYLEG erről lesz szó.

Nem csak a város bővül, hanem a lehetőségeid is: az első részben szereplő járgányok döntő többsége visszatér, és új járművek mutatkoznak be – a közlekedési eszközök terén a legnagyobb vál-



tozást a repülő eszközök megjelenése jelenti, ezek az első részből (technikai korlátokra és időhiányra hivatkozva) kimaradtak, most már nem fognak. Az első epizód egymás ellen vívható multi csatái is maradnak, de a Saint's Row 2 itt is bővít – teljes körű, a komplett sztori közös végigjátszását lehetővé tevő kétszereplős kooperatív móduszt üdvözölhetünk az új felvonásban.

2006-ban a maga stílusában nextgen paltformon a Saint's Rownak gyakorlatilag nem volt konkurenciája: most már lesz, méghozzá a tavaszra datált Grand Theft Auto 4 személyében. A Volition (okosan!) éppen ezért nem is akar bajszot akasztani a zsáner nagyágyújával, a Saint's Row 2 multiplatform (Xbox 360 és Playstation 3) premierjét biztonságos távolságba, 2008 őszére mozgatták.



APRÓLÉK

>> Kezdjük a mögöttünk álló hónap legmeglepőbb hírével: független lett a **Bungie**. Hajótörötteknek és újszülötteknek: ők a **Halo** sorozat fejlesztői, és jó pár éve a Microsoft tulajdonolja őket száz százalékban. Most pedig… nem eladták, nem kiléptek, hanem közös megegyezéssel (ha létezik ilyen a játékiparban) függetlenné váltak. Az okok? Jó kérdés, gyakorlatilag senki sem tudja, a pletykák szerint szimplán elegük lett abból, hogy hét éve csak Halo-t csinálnak, és ha a gazdán múlna, még azt is csinálnának minimum újabb hét évig. A távozást bejelentő sajtóközlemény homályosan fogalmaz, annyi derül ki belőle, hogy a Bungie az X360-nal, mint platformmal nem szakít, és a jövőben is közreműködik a Halo sorozat ápolásában – utóbbi nem meglepő, a stúdió komoly szerepet vállalt a Microsoft / Peter Jackson kooperációban készülő „interaktív" Halo projektben. A továbbiak tekintetében ismét csak a szóbeszédre vagyunk kénytelenek hagyatkozni hivatalos források hiányában: a Bungie állítólag szabadon fejlesztheti bármilyen platformra; de a Microsoftnak „visszautasítási joga" van minden egyes játékukra – azaz ha csinálnak valamit, azt előbb az MS-nek kell felajánlaniuk, és ha nekik nem kell, mehetnek máshoz.

A Halo 3 über-sikere (a videójáték-történelem legjövedelmezőbb premiernapja- és hete, 3.3 millió értékesített példány csak az Államokban egy erős héten belül) után rendkívül furcsa a Bungie önállósodása – egyszer, valamikor talán belátunk majd a függönyök mögé.

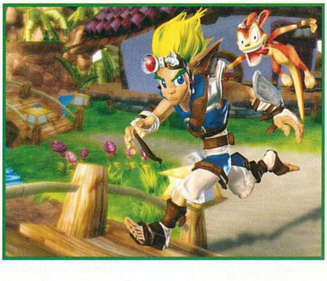
>> Csúszások, csúszások! Ahogy azt megszokhattuk, nem minden játék tudja tartani az előre belőtt / beígért megjelenési időpontját – az idei, igen zsúfolt ünnepi szezonnak is lesznek notórius késői. Itt van például az Electronic Arts erősen a kooperatív örömökre koncentráló akciójátéka, az **Army of Two** – elvileg novemberben jött volna, de átcsapták 2008 elejére, február magasságába. Miért? Mert polírozni kell még, sorozatnak szánják, és nem szeretnék, ha az első felvonás a csiszolás hiánya miatt hasalna. Nem igazán csúszás, mert pontosat szinte soha nem hallottunk felőle, csak azt, hogy valószínű a 2007 – a **Burnout Paradise**-ról van szó, ami épphogy lekési a karácsonyi pörgést – 2008 januárjában jön. Okot nem említenek, itt valószínűleg pénzügyi megfontolások állnak a játék időzítése mögött – nem lenne tanácsos a szintén az EA által gondozott autóverseny, az NFS ProStreet közvetlen szomszédságában megjelennie… És végül: **Metal Gear Solid 4**, őt már eleve csúsztatták egyszer (2008 elejére), most meg még egyszer – Snake 2008 második negyedévében, azaz valamikor jövő április és június között mászik vissza a képernyőkre. Tovább azért már ne csússzon, mert irgumburburgum…

>> Wii-zik a **Capcom**: a japán óriáskiadó mindenki legnagyobb meglepetésére hirtelen célplatformot váltott a korábban exkluzívan Playstation 3-ra ígért **Monster Hunter 3** esetében. A szörnyvadászós online játék átmenet **Wii exkluzívba**, jövőre csak ezen a gépen fog megjelenni. Az indoklás: a PS3 verzió túlságosan költséges, a Wii változat gazdaságosabban tető alá hozható.

>> Valósággá válhat a régóta (nyár vége óta) pletykált **Playstation 2** árcsökkentés: az általában igen megbízható angol MCV kereskedelmi publikáció értesülései szerint a Sony kivárja a várhatóan most is pörgős 2007-es év végi nagybevásárlást, aztán 2008 elején 99 dolláros árcetlit ragasztanak a (mostanság az Államokban 130 dollárért mért) PS2-re. Az árcsökkentéssel párhuzamosan új PS2 modell kerül piacra: az újradizájnolt masina paramétereiben megegyezik a jelenleg kapható Slim változattal, de visszapakolják bele a korábban a gépen kívülre száműzött tápegységet. A PS2 egyébként októberben ünnepelte a hetedik születésnapját – a gép még mindig jól fogy, világszinten 120 millió értékesített példánnyal büszkélkedhet – azaz minden idők legsikeresebb konzolja kereskedelmi szempontból.

>> A **Nintendo** nem változtat: a Wii jól fogy, így idén se árcsökkentést, se technológiai jellegű változtatást nem terveznek eszközölni rajta. A sokak által hiányolt merevlemezre sincs sok esély egyelőre, a Nintendo of America PR menedzsere, Eric Walter szerint bőségesen elég a beépített fél gigás flash-memória, a letöltött játékokat nem kell örök időkig a gépen tartani – ha kifogytál a tárhelyből, töröld le a régi, megunt cuccokat, és kész. A játékok online multi komponensét jellemző Barát-kódok is maradnak, pedig őket sem szereti mindenki egyöntetűen - többek között mi sem.

>> **Jak és Daxter** visszatér? Könnyen meglehet: a Naughty Dog ezen sorok szövegszerkesztőbe pötyögésével párhuzamosan végzi az utolsó simításokat az 576 Konzolban is épp most debütáló **Uncharted: Drake's Fortune**-ön, utána pedig (saját elmondásuk szerint) jó eséllyel ismét elővesszik régi sorozatukat, azaz Jaket és haverját. Ha lesz új rész, teljesen más lesz, mint a korábbiak: a Naughty Dognak esze ágában sincs a PS2-es epizódok felturbózott grafikájú újragondolására fecsérelni az idejét, a szériát új alapokra helyezve folytatnák.



>> Vaskos összegért, több, mint 800 millió dollárért cserélt gazdát az eddig az Elevation Partners befektetői csoport (egyik tulaj: Bono a U2-ból) által birtokolt **Pandemic** és **BioWare**. A vevő az Electronic Arts – a jövőben a két csapat nekik készít játékokat. A BioWare-nél a pletykák szerint egyébként egy MMO (masszívan multiplayer online játék) is készülget, méghozzá a **Star Wars: Knights of the Old Republic** univerzumban. A pletykáknak erős táptalajt ad a tény, miszerint a LucasArts és BioWare közös projektet készít elő – a szóbeszéd szerint ez lenne a KOTOR MMO.

>> Márió csak jövőre pofozkodik: a **Super Smash Bros. Brawl** Japánon kívül mindenhol 2008 első traktusában lesz megvásárolható. Viszont kiderült róla néhány finom részlet: a Sonic rajongók örülhetnek, a kék sündisznó bekerült a választható karakterek közé (a novemberben debütálós sportolós / olimpiás játékon kívül így már másodszorra csap majd össze a két híres platformhős), a játék maga pedig pályaszerkesztőt kapott – a tonnányi lehetőséget kínáló editor segítségével könnyen összedobhatjuk álmaink csataterét, aztán jól megoszthatjuk a barátainkkal – a Nintendo minden nap kiválaszt egyet a házi kreálmányok közül, és szépen szétküldi azt az összes SSBB tulajnak, ha óhajtják.

>> Jön a **TimeSplitters 4**: a mostanság a Haze-en dolgozó (és azt lassan befejező) Free Radical rövid közleményben tudatta a nagyérdeművel, hogy dolgoznak az időutazós széria új felvonásán, és… egyelőre ennyi, gyakorlatilag semmit nem árultak el róla (még célplatformot sem), a rajongóknak be kell érniük a honlapjukon megtekinthető rövidke, de poénos teaser-videóval (http://www.frd.co.uk).



Super Smash Bros. Brawl

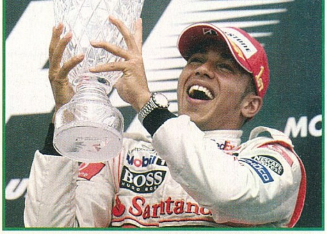
>> A most futó zsebkonzolos generáció nagy távolmaradója **Gran Turismo Mobile**: a népszerű autós széria handheld kivetülését annak idején a PSP debütjével egy időben jelentették be, azóta pedig gyakorlatilag semmit nem hallottunk róla – azaz okkal-joggal lehetne temetni.

Talán mégsem: **Kazunori Yamauchi**, a sorozat direktora az amerikai GamePro-nak nyilatkozva elmondta, hogy szépen csendben fejlesztgetik a PSP verziót, és meg is fog jelenni – de még nem mostanában. A Polyphony Digital előbb befejezi a Gran Turismo 5-öt, szusszannak egyet, és nekifeszkenek a PSP verziónak. Na most: a GT5 a dolgok jelenlegi állása szerint 2008 második felében fog megjelenni, ha ehhez hozzászámolunk mondjuk egy évet (ennyi minimum kelleni szokott egy PSP címnek, hát még egy Gran Turismo-nak…), akkor 2009 karácsonyán talán már játszhatunk is vele…



>> Az idei Forma 1-es világbajnoki címről egy ponttal lecsúszó **Lewis Hamilton** ötmillió angol fontos (napi árfolyamon 1.8 milliárd jó magyar forint…) szerződést írt alá az Electronic Arts-szal – a pilóta egy jövőbeni EA Sports játék reklámarca lesz. A szerződés ténye önmagában alig hírértékű, a mögöttes tartalom viszont érdekesebb: ha Hamilton a reklámarc, akkor gyaníthatóan nem a friss FIFA-hoz, vagy az NBA-hez szerződtették, hanem egy F1 játékhoz – amit ugyebár egészen idáig kizárólag a Sony gyárthatott, hiszen náluk volt a licenc. Az EA F1 játékot gyárt, ebből kiindulva nyugodtan számolhatunk abszolút multiplatform megjelenéssel, vagyis a jövőben nem csak a Playstation tulajok kap(hat)nak majd a nagysebességű izgalmakból.

liquid





GÉPIES MŰDAL

„Mi a f*** az a ritmikus csimpifon?”

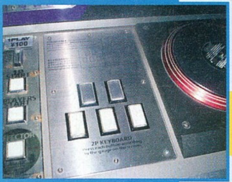
(Eric Cartman)

:: les preludes ::

A legutóbb tárgyalt, ősi eredetű barbár lövöldözés a videojátékos őstörténet volt (a SpaceWars-szal pufogtató játékos és a neandervölgyi vadász ösztönei közötti párhuzamok megrajzolásától most, mindenki eksztatikus örömére, inkább eltekintek). Ez lehet az oka, hogy nem foglalkoztat senkit néhány megszállotton kívül. A mostani kalózrádió összhangzattant fog az éterbe sugározni, ami szintén kevesek öröme, csak éppen ellenkező előjellel: frissebb a keltezés, egy olyan korban állt lábra, amikor a már kialakult játékstílusok a közönség nagy részét elcsábították, és kevesebb bennük a hajlandóság az új felé nyitásra.

A zenei- és ritmusjátékok metódus mindazonáltal pofonegyszerű: legtöbb esetben a hallható ingerek vizuális leképezése, majd ezek párosítása a villámgyors reflexekkel. És hogy ez a vajúdás miért tartott ennyi ideig? A válasz a szokásos: a hardverek korábban nem tették volna lehetővé, és itt most nem a processzorok vagy a grafikus chip erejéről beszélünk, hanem elsősorban az adathordozóról. A jó minőségű zene megszólaltatásához és a terjedelmes hangminta-gyűjteményhez legalább egy CD-nyi terjedelemre van szükség, és ez hiába áll rendelkezésre, ha az audio-egység ezt nem áramoltatja élvezhetően.

(Persze, hiba lenne azt képzelni, hogy a CD elterjedéséig a videojáték-zene funkcionális szerepet töltött be; az Ben Daglish, a szimpla MIDI-vel varázslatokra képes zeneszerzők, és a hangzatos névvel felcímkézett, egyébként ma is aktív 8 bites játékzene-stílusok – bitpop, chiptune music – szembeköpése lenne. De a tényleges interaktívvá tétel és a minőség között különbség van.)


beatmania


ez2dj


dance dance revolution


guitar freaks


guitar freaks drummania

:: nr. 1: a szimuláció ::

Ha a szimulatív faktor az elsődleges, akkor a többszörös innovátor, a Konami volt a zászlóvivő a **Beatmania**-sorozattal. Rendesen be is rúgták az ajtót a játéktermekben tíz évvel ezelőtt, amikor az első, ránézésre roppant bizarr kezelőfelülettel felszerelt masinák megérkeztek: ötgombos, alakzatban zongorabillentyűket idéző elrendezés, C-től E-ig terjedő hangskálát felölelő kiosztás, valamint egy lemezjátszó-tányért imitáló periféria – hogy ebből mi lesz?

Mi lenne – az érmekoppanás után a billentyűknek megfelelő sávban alakzatok kezdenek el potyogni fentről a zene ritmusára, a játékos dolga pedig a pontos időzítés. Egyszerűen hangzik, a gyakorlatban pedig minden látens techno-chopin sírva fakad, és újra dob. És újra. Újra. Fogyott az aprópénz, és dőlt a bevétel, amit a későbbi konzolos portok, valamint a speciális, otthoni kiadáshoz kapható különleges kontrollerek négyzetre emeltek.

A távol-keleti hamisító üzemek áldozatos munkája minden igénytelen köcsög előtt köz- és elismert, tehát nem meglepő, hogy a dél-koreai Amuseworld a Beatmania lába nyomába kívánt érni, amikor az **EZ2DJ** sorozatba vágták a fejszéjüket. A gagyizás persze abszolút képletesen értendő (ó, a rosszindulat), elvégre a minőségre nem volt panasz: az 1999-ben játéktermet látott kabinet audio-részlege 10 hangszórón keresztül ontotta a kakaót (négy pár középsugárzó és két subwoofer), valamint egy fejhallgató-port is rendelkezésre állt a tökéletes asszimilációhoz. Az effektor-billentyűk, valamint a „Space Mix” játékmódban a zene felgyorsítására – egyébként sima funkciógombként – használható pedál pedig az ügyesen lenyúlt alapok palástolásának és minőségi újraértelmezésének egyaránt eszköze volt

Persze, ezzel már egy kicsit megcsúsztak, hiszen még előbb, ’98-ban a Konami ámulatba esett önnön nagyságától, elindították a BEMANI-szériát (drága olvasóink, akik megfejtik a betűhalmaz mélyebb értelmét, ne küldjék be a megoldást, mert mi tudjuk), és a kacskakezű, de táncparkett-virtuóz játékosok bokájukat törhették a **Dance Dance Revolution**nel. A metódus hasonló, csak most a billentyű-alapú szinkroncsapkodás helyett „aki nem lép egyszerre” került műsorra. (Aki látott már táncszőnyeget, az úgyis tudja, miről van szó – aki nem, annak javasolt egy tanulmányi kirándulás a Nyugativég Városközpont nevű gigacenter lepattant játéktermébe; ott is van egy táncgép, ahol dongalábú kisgyerekek sikoltoznak még egy kis aprópénzért megváltható sikerélményért ideggörcsös szüleiknek, hatásos aláfestés szokott lenni, miközben az L.A. Machineguns-ra próbálok koncentrálni.) A terjeszkedés megállíthatatlannak bizonyult, a családfa jelenleg több mint száz (igen, SZÁZ) tagot számlál, ha az összes megjelent verziót számításba vesszük. A felvonások szinte (szinte?) minden platformot érintenek: játéktermi eredetit, PlayStationös átiratokat, Xbox-os whatevert, Dreamcastos „késő bánat”-ot, Gameboy Colort és Vodafone-os mobiltelefonokat is megszálló földszintig butításokat... ez utóbbi kettőre mondjuk kíváncsi lennék, de csak annyira, mint egy kétfejű tapírra, érdekességképpen; igaz, a Beatmania is kapott Wonderswan Color portot, de ezek a low-end verziók minden bizonnyal egy real-time polifonikus csengőhang-szerkesztőt idéznek...

A következő felvonás a **Guitar Freaks** és a **DrumMania** volt – beszédes nevek, de úgyis túl kell ragozni. Ahogy mostanában a Harmonix próbálja betuszkolni a méregdrága kontrollereket az otthonokba (erről később), úgy a Konami az aprópénz-alapú megkopasztásra koncentrált ugyanazzal a taktikával; vélhetőleg sikeresen, mivel egy pechszéria ritkán jut el a tizenkilencedik felvonásig, ahol a digitális húrtépés jelenleg tart. A dobolós felvonás talán (TALÁN) a Donkey Kong Gamecube-ra megjelent drum controller perifériával megjelent **Donkey Konga**-ját idézi, de ez az összehasonlítás kábé annyira helytálló, mint a Rolls-Royce-t összevetni a Zaporozseccel. A kismajommal nem lehet ritmust verni egy Sex Pistols: Anarchy in the UK-re, és a mókás kis műanyag konzervdobozok enyhén szólva nem jelentenek konkurenciát egy brutálisan felszerelt arcade hardvernek...

Hadd kerüljön szóba még az Alkalmatlansági Indítványhoz egy további szereplő, ha már „komolyabb” témákról folyik a szó: **DJ Decks & FX** (nem összekeverendő a Richie Hawtin mixalbummal, mert az a jelenlegi merengésnél mérföldekkel jobb a saját kategóriájában). Ha valami, hát akkor ez a játék rámutat, hogy miért is nem jó túlságosan komolyan megközelíteni a témát otthoni konzolokon (vagy, ha játékról van szó, akár számítógépen sem): a lehetőségek alulról nyaldossák egy – akár freeware – mixerprogram nyújtotta opciókat, a profi mezőnyben – mondjuk egy Traktor DJ Studio 3.0 mellett – pedig egyenesen nevetségesnek tűnik. Félprofi, félmegoldás, félkegyelmű. Szóval, kinek is szólna? Akit kicsit érdekel a téma, az úgysem PS2-n fog nekilátni a lemezpörgetésnek, aki pedig álomkórba zuhan, majd exitál tőle, azt nem fogják felvillanyozni a szimplicitásként is feltüntethető (de valójában korlátoltságot jelentő) stílusjegyek. Kuka.


drummania



donkey konga



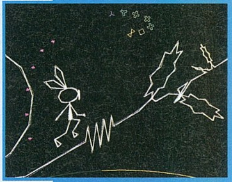
umjammerlammy

:: nr. 2: hová mégy te kisnyulacska? ::

Nem kell mindig az aprópénzt szórni, menjünk haza egy kicsit – és vissza az időben, megint csak az 1996-os esztendőig, amikor is a japánok megkapták a lehetőséget, hogy a **Parappa the Rapper**t a karácsonyfa alá tegyék (az európai játékos kollégák várhattak vele még másfél-két évet). Mi volt a csomagban? Rodney Greenblat vizuális művész grafikus designja, az 1980-as évekből származó elektronikus játék (nem videojáték!), a Simon mechanikája, amit a PSY S frontembere, Masaya Matsuura – és csapata, a NaNaOn-Sha – kalapált játékformába. Szórakoztató, bulikba való, töményen humoros játékformába. Masszív hip-hop groove-ok, stílusos rap ritmusok, jamaikai reagge-hatásoktól a freestyle rap hadarásig őrület volt, díjazták is tisztességesen, kapott anime-spinoffot, PS2-n folytatást, **UmJammerLammy** nevű mostohatestvérkét, valamint PSP portot. A szimulációs irányvonal mellett a szórakoztatás sem elhanyagolható alternatíva...

... annyira nem, hogy a NaNaOn-Sha ismét a lecsóba csapott, és '99-ben már a vektornyuszi idiotisztikus dalolászása borzolta a kedélyeket – a **Vib Ribbon** euforikus hangörvénye ütemcentrikussá tette a Menő Manót, a proletárok meggondolták magukat és menekültek, az ínyencek meg elégedetten csettintve felvették a ritmust. A zene tetszés szerint választható volt (az otthoni készletben fellelhető audio CD-ről); a minimalista stílus, bár hagyott teret a fantáziának, mégis az eredeti hangzással egészült ki a legjobban. A közelmúltban pletykaszinten PS3 Network remake-et rebesgettek, amitől kicsit elhűltem, de nyilván fontos blur filtert nyomni a vektorokra. Viva la HDMI! A kisnyúl addig sem marad egymagában, a PS2-es félhivatalos utód, a **Mojib Ribbon** és a **Vib Ripple** őrzik a lángot, bár az újoncok radikális, orrbaverő hatásával ezek már nem büszkélkedhetnek... inkább csak elegáns – és azt meg kell hagyni: stílusos! – hagyomány- és minőségőrzés.

Ha már úgyis szó esett a komolytalanságról, és tréfa, móka és kacagás van napirenden, valamint különleges kontrollerek is, akkor kettősnyil, Dreamcast és **Samba de Amigo**: a hagyományos gamepaddel is játszható, de igazi élményt a rumbatök-perifériával nyújtotta a játék – ja, kérem, a Sonic Team most az egyszer a szomszéd kertjébe sandított az ötletekért, de hogy mire voltak képesek a United Game Artists-szel, arról majd kicsit lejjebb beszélünk...


vib ribbon


mojib ribbon

:: nr. 3: sweet harmony ::

Fitymálva szokás emlegetni a PlayStation2-t, ha a kreatív játékokról esik szó, de máris érkezik a cáfolat. Első körben a Harmonix Music Systems debütáló csőbe húzását, a **FreQency**-t említeném – a pályául szolgáló alagút minden oldala egy-egy hangsávnak felel meg, az itt megjelenő hangokat pedig a megfelelő billentyűvel kell időben aktiválni. A szokásos Beatmania-metódus, lehetne mondani, valóságalappal, hogyne, de a szórakozás pazar; remixelési lehetőség, négyfős multiplayer élmény, és a tracklista színes; elvégre feltűnik BT, Roni Size, a Dub Pistols, Paul Oakenfold, a No Doubt és a Fear Factory is. A folytatás, az **Amplitude** ugyanezen az alapon nyugszik, a funkcionális grafikát hangyányi extra látvánnyal borsozva, valamint a legprofibbakkal való összecsapást felkínáló on-line játékmóddal.

A játékok, bár egy rossz szó nem érhette őket, nem arattak túl zajos sikert, úgyhogy a Harmonixnak máshonnan kellett behúznia a kieső bevételt (ez úgynevezett rosszmájúság volt tőlem, tudom). A BEMANI-szériába passzoló **Karaoke Revolution** után hazavihető formába csomagolták a Guitar Freaks automatát, és a **Guitar Hero** – valamint a folytatása – már az ötgombos kontrollerre volt kihegyezve. *Wanna be a rock star? Do it.* Jimi Hendrix, The Ramones, Deep Purple, David Bowie, Motörhead... soroljam még? Minek? Az Amplitude is a populárisabb vonalra kívánta helyezni a hangsúlyt, ekkora sztárokkal pedig végleg szakadt a cérna, és mindenki semi-rocksztár akart lenni – másfél millió eladott példány magáért beszél, a többféle gitártípust is mintázó perifériák pedig szintén szépen fogytak, a magas ár dacára.

A harmadik részt már nem a Harmonix babusgatja, hanem a Tony Hawk-szériáról ismerős Neversoft – a srácok ugyanis valami grandiózus nagy dobásra készülnek. A **Rock Band** még nem készült el, de éppen kilövésre vár, és a DrumManiat, a Guitar Hero-t és a Singstart próbálja meg házasítani. A terv szép, a csomagban (a játékon kívül) dob-perifériát, gitár-kontrollert és mikrofont találhatsz majd, ha befektetsz rá – és miért ne tennéd? (Mert baromi drága lesz, mondjuk azért? Ja, mondjuk.) Célratörőbb, előremutatóbb vállalkozásnak hangzik, mint az, amit nextgen néven emlegetünk manapság. Kollektív szórakozás, zenei teamplay, páratlan élmény lehetőségével kecsegtet...

„Én nem akarok semmit, csak együtt lenni veled
*És játszani ezt a rock 'n' rollnak hívott sz*rt”*

(Egy magyar *popzenész* önvallomása értelmesebb korszakából)


freqency


amplitude

:: nr. 4: a meg nem értett zsenik ::

Egy ötlet feldolgozása (a házon belüli Panzer Dragoon), egy zseniális játéktervező (Tetsuya Mizuguchi), egy legendás csapat (a United Game Artists-szel egy követ fújó Sonic Team), briliáns producerek (Joujouka, Adam Freeland), Kandinszky vizuális stílusa – igen, **Rez**, az a cím, amit mindenki előkap, ha a „rétegjáték” kerül szóba, ez a titulus pedig sokak szerint digitális pestis, néhány bites kolera. Az absztrakt minimalizmussal, alaposan kiegyensúlyozott játékmenettel és a rezonanciát felfokozó Trance Vibrator perifériát is támogató játékkal kritikailag zajos kritikai sikert arattak a készítők, az anyagi bukás viszont szintén méretesre sikerült. A virtuális térben összelövöldözött géphangok 5 (+2 extra) pályája sokak egyesek szerint egy új lépcsőfok a videojátékban, mások szerint meg kutyasz*r, így a következő lépést mindenki erősen megfontolja. HD remix érkezik az XboxLive Arcade-re – ne maradj le róla.

És még egy alig ismert forradalmár, záróakkordként, vezényel Toshio Iwai: **Electroplankton**. A Nintendo DS képességeit maximálisan kihasználó, zsebben hordható, mégis minőséget képviselő hang architektúra egyetlen hátránya a létrehozott zene digitalizálásának a hiánya, egyébként minden a helyén van: a kis planktonok leképezte csöndes szimfóniák, a kedves, jelzésértékű, színes grafikák, a stylus-szal dirigált (pozitív értelemben) mosolyra fakasztó szórakozás. Kapott érte fejsimogatást a zsurnalisztáktól, leszámítva az IGN-t... de *ki nem sz*rja le az IGN-t?*


karaoke revolution


guitar hero

:: nr. 5: question of time ::

Mennyi endorfin-alapú kábítószert kell beadni egy főállású Nintendo-legendának, illetve a demonstráció során eszelősen vigyorgó Kedves Többieknek, hogy úgy tűnjön, ez a Wii Music nevű baromság tényleg szórakoztató lesz?

Tyler
hc.one@freemail.hu


wii music


electroplankton


rez


rock band

KULISSZÁK MÖGÖTT

JÁTÉKGYÁROSOK: A MICROSOFT

ÍRTA: WILSON



Bezárul a kör: két hónapon át futó Nintendo, majd Sony történelmünk után a modern videojáték piac harmadik és egyben utolsó nagy szereplőjének krónikája kerül terítékre. A Microsoft és az **Xbox** hosszú utat járt be, mire ledöntötte a PC-s múltjából fakadó előítéleteket, elsőként indítva el jelen generáció konzolváltásának körforgását – lássuk, hogy honnan indultak.

1999-2000

Ahhoz, hogy a teljes képet megismerjük, tisztában kell lennünk azzal, hogy a Microsoft színrelépésében a legnagyobb szerepe a Sony-nak van. A high-tech eszközöket gyártó vállalat senki által nem várt sikere, és a második generációs PlayStation 2 hivatalos bemutatása láttán fogalmazódott meg a gondolat egy saját konzolról. A tényleges diskurzus egy esetleges Microsoft brand alatt kiadandó gépről 1999. március 18-20. között kezdődött. A Semiahmoo-i ülésen a felsővezetés lefektette az alapokat, és létrejött az Xbox divízió: Ted Hase, Otto Berkes, Kevin Bachus és Seamus Blackley emailben közli szándékát Bill Gates felé, miután találkoznak a legfőbb grafikus chip gyártók képviselőivel. A valódi rivális ez idő tájt azonban nem a Sony, hanem egy másik Microsoft részleg, akik a web alapú televíziózást kutatják – ám zöld utat csak egy project kaphat. Hosszú hetek fejlesztése után a technikai demonstrációk meggyőzik a prezidentet, és 1999. június 18-án Bill Gates az Xbox mellett dönt. A dolgok begyorsulnak, újabb partnerek jelentkeznek a hardver legyártására, de szerződő fél végül nem akad. A legnagyobb esélyes, a Dell visszalép, mert nem látja esélyét annak, hogy profitot termelne a hardver. A Microsoft rádöbben, hogy a gépet saját magának kell felépítenie. A nagy reveláció után a hardverrészlegtől távozik Rick Thompson és profetikus kijelentést tesz: a Microsoft az elkövetkezendő nyolc év alatt akár 3 milliárd dollárt is veszíthet az Xbox-on – nem is járt annyira messze az igazságtól. Az év hátralévő részében találkozó-találkozót követ, gyakorlatilag minden fontosabb kiadó, gyártó elzarándokol Redmondba, többnyire eredménytelenül. 1999. december 21-én Steve Ballmer és Bill Gates megegyeznek a project eltolásában: „Ha nem tudunk 2000-ben kiváló terméket leszállítani, akkor várnunk kell 2001-ig."

De az ezredforduló nem telik eseménytelenül. Márciusban a San Jose-ban tartott játékfejlesztői konferencián már techdemók adnak hírt a gép létezéséről. Az „Xbox" közel háromszor erősebb a specifikációk alapján a PS2-höz képest – legalábbis a Microsoft szerint. A fejlesztők már nem ennyire izgatottak, a 600Mhz-es processzor, a beépített merevlemez és a DirectX támogatás miatt a legtöbben butított PC-t látnak benne.

A névválasztás önmagában egy érdekes momentum, a gépet eredetileg „DirectX-Boxnak" hívták az erőteljes DirectX alapokra utalva, ám a marketingosztály ostorozása után kicsit megkurtították.

Az E3-on aztán a nagyközönség előtt is lehull a lepel: bár gép nincs, demonstrációk vannak. Pár méterrel arrébb a Take2 egy PC irányultságú kis játékot demózgat – HALO a neve. Az expo után a Microsoft bekopog a Bungie ajtaján, a többi pedig... történelem. Az igazi erőfitogtatás csak most kezdődik, ugyanezen év szeptemberében egy nagy interkontinentális csacsogás során a Microsoft 156 (!) partnert vonultat fel, közte a világ legnagyobb kiadóival. Az EA és a Sega ekkor még nem szerepelt a listában, utóbbi még a Dreamcast projectbe rúgta az utolsókat, előbbi pedig arra várt, hogy decemberben bejelentse a megállapodást a Microsofttal. Évi tíz játék, a nyitányra az összes aktuális sportszéria – a Microsoft hálája jeléül sebtiben ki is küld 500 darab fejlesztői gépet az EA stúdiókba. A NASCAR, a Madden és a FIFA birtokában már biztosnak látszik a kezdeti siker – általános bölcsesség, hogy az a gép, amelyik mögött nem áll az EA, bukásra van ítélve, elég csak a Dreamcastra, vagy az EA játékok szórásából időről időre kimaradó Gamecube-ra gondolni.

2001

Eltelt egy év, a gép pedig lassan de biztosan felkészül a startra. Fizikai valójában 2001. január 6-án mutatkozik be a CES-en. Maga Bill Gates demózgatja, elsősorban a hardver nyers erejét előtérbe helyezve: a Malice és a Munch's Odyssee elképesztő grafikus ugrást demonstrál. Még ugyanezen hónapban a SEGA is csatlakozik a támogatók közé a Dreamcast bukását követően, a Merrril Lynch elemzőcég pedig szintén profétát játszik: a Microsoft profitot az Xbox-ból csak 2005-től fog látni, addig legalább 2 milliárdot bukik. Eközben a Sony szépen, csendben bejelent egy bizonyos „CELL" projectet a Toshiba és az IBM együttműködésével.

A végleges specifikáció és a részletek az E3-ra kristályosodnak ki: május 16-án bejelentésre kerül a november 8-i debüt dátuma, a 299 dolláros árcímke, illetve a 15-20 játékot tartalmazó nyitókínálat és a fejlesztés alatt álló 27 online cím. A show-t mégis a Nintendo viszi el a GameCube hasonszőrű mozzanataival – a bejelentés hatására a Microsoft pár nappal arrébb is tolja a Japán premier idejét, mivel esélye sem lenne a sikerre.

Telnek a hetek, telnek a hónapok, mígnem elérkezik a piros betűs nap. 2001. november 8. Az Xbox elrajtol, az első gépeket maga Bill Gates nyújtja át a szerencséseknek. A macska-egér harc egy hónappal később elkezdődik, titkos feljegyzés kering a Microsofton belül arról, hogy a gép feltörése a hackerek részéről rövid idő kérdése.

2002

Januárra a Microsoft állítása szerint már 1.5 millió Xbox fogyott, az online keretrendszer, a titokzatos Xbox Live nagyon közel áll a bemutatkozáshoz, a Sega pedig szépen csendben már készíti a Jet Set Radio folytatását – a hardverrészleg pedig a „Xenon" projectre, a későbbi X360-as alkotóelemre helyezi a figyelmét. A hónap végén bekövetkezik az, amitől féltek, egy MIT-s hallgató sikeresen feltöri az Xbox-ot.

Februárban Japánban, napra pontosan egy hónappal később pedig Európában is piacra kerül a konzol. Mindkét régiót bukja, Japán már alapból komoly ellenállást tanúsít, Európa a magas árral nincs kibékülve. Áprilisra be is következik az árcsökkentés, júliusra meg is van a 3.5 millió eladott gép. Szoftverfonton a helyzet bíztató, augusztus elejére már 100 játék van a piacon. A hónap végére az Xbox Live is béta állapotba kerül, hogy aztán november 15-én nagy csinnadratta közepette piacra kerüljön. Kezdetben hat darab játék támogatja a LIVE-ot, a nap végére már 10 ezer regisztrált felhasználót számlál a rendszer, a hét végére a szám 80 ezerre kúszik fel – a warezolók már az első héten kiesnek a körből. Az Xbox első éves eredménye impresszív, de a Sony megállíthatatlanul robog előre, a PlayStation 2 szekér decemberre már 36 millió játékost csábított magához – a Nintendo 9.1 millió Ga-



xbox

debüt: **2001 november** | cpu: **733 mhz intel p3**
adathordozó: **dvd** | értékesített gép: **24 millió**



xbox 360

debüt: **2005 november** | cpu: **3.2 ghz xenon**
adathordozó: **dvd** | értékesített gép: **13 millió**

mecube tulajt tart nyílván, a Microsoft 5.8 Xbox-ost ismer el. Szeptemberben azonban még történelmi esemény zajlott le: a Rare megvásárlása. Csillagászati összegért, 375 millió dollárért vándorol át a Nintendo ékkő a szintén redmondi királyi udvarba.

2003

A 2003-as év nem is az Xbox, hanem a későbbi Xbox 360 miatt rendkívül fontos és mozgalmas: ez az az esztendő, amikor a következő generációs masina papíron kezd alakot ölteni. Januárban már az operációs rendszer fejlesztése kezdődik meg, olyan irányvonalakkal, mint „lapfülek", „letölthető játékok", „játékosprofil". Huszonegyedikén Peter Moore, az egykori Sega of America prezident lényegében átveszi az Xbox projectet. Áprilisban a Robbie Bach-Ed Fries alkotta küldöttség elsőként mutatja be a „Xenon", a következő generációs gép terveit a külső feleknek. Bach hosszútávra tervez, 3 oldalas dokumentumot küldve Bill Gates-nek és Steve Ballmernek arról, hogy a Microsoft a következő generációban már hatalmas részesedéssel rendelkezik a konzolok piacán az alacsony előállítási költségnek, valamint az Xbox Live-nak köszönhetően.

Az online komponens megerősítése különösen azután válik fontossá, hogy május 12-én az Electronic Arts bejelenti játékai kizárólagos PS2 network támogatását. Júniusban már egyértelmű, hogy az Xbox lemaradt az élbolytól, de a feladat, a brand bevezetése sikeres. Az Xbox Live fél millió felhasználót számlál, a Microsoft pedig 9.4 millió Xbox tulajról beszél világszerte.

A végleges Xenon tervet az ATI és az IBM együttműködési szándékának rögzítése után Steve Ballmer és Bill Gates októberben szignózza. Az év végén J Allard újabb ötlettel gazdagítja az elképzelést, amely véleménye szerint az Xbox-hoz is felhasználható/letölthető, a gép felületéhez szervesen illeszkedő minijátékokat vizionál; lényegében megszületik az Xbox Live Arcade.

2004

A 2004-es év nagy csapással indul, január 13-án Ed Fries távozik a Microsofttól. Fries kulcsfontosságú szerepet töltött be a vállalatnál, nem csak a gépért, de 120 játékért is felelős volt az évek alatt, az Xbox sikere lényegében neki köszönhető.

Februárban az első alfa állapotú Xenonok kiküldésre kerülnek, ugyanezen hónapban az első fejlesztői konferencia is lezajlik – és ez már erőteljesen az Xbox 360-ról (bár még nem így hívják) szól. Márciusban megkezdődik a belső személyzeti felépítés átszervezése. Shane Kim veszi át a Microsoft Game Studios vezetését, Peter Moore a marketingért és a tartalomért felel. A GDC-n J Allard már az XNA-t, az egységes, egyszerű Xenon fejlesztői felületet mutatja be a szakma képviselőinek, mondandójának lényege egy még ismeretlen „HD korszak" beköszönte.

A májusi E3 előtt, alatt és után Xbox fronton sok minden történt. Az EA visszatér az Xbox Live ölelő karjaiba (mindenki, különösen a Microsoft legnagyobb örömére), a Bungie bemutatja a gépet sikerre vivő HALO folytatását (a nép ámul), az Xbox ára 30 dollárral csökken, a Microsoft pedig új célt tűz ki maga elé: a részleg működési költségének 1 milliárd dollárral történő nadrágszíj összehúzását.

Szeptemberre a Xenon grafikus magja elkészül, az első hibás sorozatot követően a központi processzor is befut a decemberi nagy havazás idején, a HALO 2 idő előtt megjelenik, aztán pedig játéktörténelmet ír – 24 óra alatt szerény 125 millió dollárt hoz a konyhára.

2005

2005: az év, amikor minden megváltozik. Ekkor még senki sem volt biztos benne, hogy a Microsoft ilyen korán generációt vált – senki, aki nem dolgozott a projecten. Az Xbox sosem érte el a csúcsot, sosem aknázta ki a benne rejlő erőforrást és még jó pár éven át szolgálhatta volna a játékosokat, ahogy azt a PS2 és a Gamecube tette. De Redmondban máshogy gondolták: 2005 már az az év volt, amikor el kellett startolnia a Xenonnak. Kellett a lépéselőny a Sony-val szemben, hiszen ennek a konzolgenerációnak már sikeresnek kellett lennie.

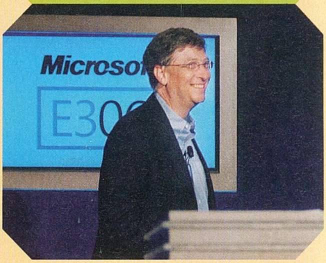
Az év első fele leginkább az új partnerek felfedéséről szól – a Microsoft nem bíz semmit a véletlenre, a csúnyán elbukott japán piacot második alkalommal már nem akarja veszni hagyni. A legendás Hironobu Sakaguchi után a szintén hasonló státuszban leledző Tetsuya Mizuguchi is csatlakozik. Márciusra már 3000 Xenon fejlesztői gép van világszerte a stúdióknál, a Xenon dashboard gyakorlatilag készen áll, az Xbox Live minden eddiginél nagyobb hangsúlyt kap, május 12-én pedig Peter Moore másodszorra is elsüti a „mutassuk be a gépet egy nem játékos közönségnek" stratégiát: az Xbox 360 (mert már nevet is kap) az MTV-n debütál Elijah Wood, a Killers, meg pár hormonzavaros tinédzser előtt, fél órában. Persze az igazi bemutató csak később, az E3-on lesz, de ez most lényegtelen: az Xbox 360 tényleg 2005-ben merészkedik a piacra, a legkisebb becslések szerint is bő fél évvel a legnagyobb veszélyt jelentő PlayStation 3 előtt. Ár nem hangzik el, de az biztos, hogy játékokban nem lesz hiány. A Sony 2006 tavaszi PS3 rajtot szeretne, a Nintendo pedig szimplán csak 2006-ot jelöli meg a titokzatos Revolution kilövésének.

Augusztusban persze a hiányzó információk is pótlásra kerülnek: az Xbox 360 két kiszerelésben érkezik, a Premium 399 dollárért, míg a butított Core 299-ért kínálja magát. A Sony éles kritikával illeti a több kiszerelést, mivel az „megtéveszti a vásárlókat" – a PS3 jelen sorok írásáig ötféle csomagban érhető el. Körülbelül. Eljön a november 22, az Xbox família csemetéje elhagyja a szülőcsatornát, az Xbox 360 megkezdi menetelését. Több milliárd dolláros bukta és egy elvesztett első menet után a Microsoft a jelek szerint talpra állt, az egy éves előny pedig meghálálta magát – a 360 jelenleg piacvezető, az Xbox brand népszerűbb mint valaha, a játékkínálat pedig biztosítottnak látszik az elkövetkezendő évekre. Nem maradt más hátra, mint hátradőlni és nézni, hogy ki nyeri a háborút. Cut!

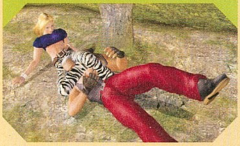


PETER MOORE

Peter Moore karrierje igazi sikertörténet: a Reebok marketingeséből rövid idő leforgása alatt a Sega America elnöke lett. A Dreamcast bukása után Moore-nak hála élte túl a nehéz időszakot a kiadó, a multiplatform stratégiát előtérbe helyezve. A Microsofthoz maga az elnök, Steve Ballmer invitálta az Xbox sikertelensége után, 2003-ban. Moore sikeresen indította el a második Xbox generációt, ám idén júliusban távozott a vállalattól. Jelenleg az EA Sports igazgatója.



DOA 3 (2001)



HALO (2001)



PANZER DRAGOON ORTA (2002)



OUTRUN 2 (2003)



PGR 2 (2003)



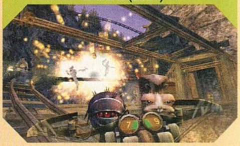
SWKOTOR (2003)



NINJA GAIDEN (2004)



ODDWORLD STRANGERS WRATH (2004)



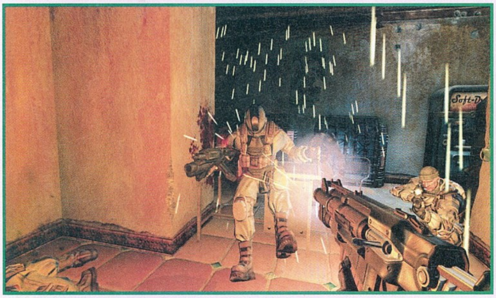


ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK.

TIMESHIFT (SIERRA, PS3, X360)

Egy ízelítőnek szánt demo esetében elég gáz, amikor a kiadó csak pár saroknyi bejárható területtel szúrja ki az ember szemét, ami tulajdonképpen pont eléggé kevés arra, hogy tényleges pozitívumokat szűrjünk le, viszont éppen elég ahhoz, hogy a kipróbálása után el is menjen a kedvünk a stuff megvásárlásától. A Sierra fémjelezte **TimeShift** az utóbbi kategóriába esne, ha nagyon előítéletes lennék. Hogy miért ilyen rossz a véleményem? Mindösszesen azért, mert a demo szinte semmit nem nyújt. Egy romos ház falánál kezdünk, az esőben összekötjük a bajszunkat az elnyomó katonákkal a lázadók oldalán, majd az utcákon és egy lerombolt épületben továbbsétálva osztjuk a forró ólom képében megjelenő gyors halált. Már eleve a megjelenítés sem nyűgözött le (a karakterek és a környezet is plasztikus, az eső pedig különösen ocsmány – a fegyveren pl. kis pacák jelennek meg, ezzel mutatva, hogy az esőcseppek rácsapódnak a kezünkben lévő halálhozóra), de egyelőre a játékmenet sem hagyott bennem mélyebb nyomokat. Életerőnk a mostanában megszokott módon visszatöltődik, ha nem lőnek tovább, illetve a képernyő vörösödésével jelzi, ha halálközeli állapotba kerültünk. És ha már vörösség: van vér (még a „kamerába" is belefröccsen), de nem nagy számban, így a menüben ki-bekapcsolható „gore" kifejezést erős túlzásnak érzem. A fizika nem rossz (robbanások, falak szétlövése – ha belelövünk, hullik az egész… persze csak ott, ahol ez bele van tervezve a programba –, hullák repkedése), és nem lenne rossz az idővel való játék sem, de egyelőre nem tudom, mennyire lesz jól kiélezve a pályatervezés a lehetőségek támogatása szempontjából. Az időt amúgy megállíthatjuk (minden/mindenki ledermed – ilyenkor lehet osztani az áldást, vagy elvehetjük az ellenfél fegyverét, sőt ilyenkor tudunk áthaladni a magasfeszültséggel bombázott pocsolyákon is), lassíthatjuk (a megszokott módon, pl. Max Payne), vagy visszatekerhetjük egy rövid ideig (mondjuk berobbantják az egyetlen lehetséges útvonalat, ilyenkor csévélés, és már szabad is a járat). Nem rossz, de a siker erősen függ a pályatervezéstől. A mesterséges intelligencia nem nagy szám, ennél még a F.E.A.R. is sokkal jobb volt ebből a szempontból, hiszen ott keresgéltek minket a katonák (igen összetett csapatmunkával), most max. egy szobányit szaladnak értünk, de ezt is csak akkor teszik, ha úgy tervezték a programozók. Egyszer még azt is sikerült elérnem, hogy egy fedezékből lassan szétlőttem az ellenfelemet, aki mivel nem látott, nem is foglalkozott a testébe csapódó golyókkal. Hát igen, ezen még lenne mit javítani. Nem túl erős grafika, közepes az intelligencia, átlagos a játékmenet (leszámítva az idővel kapcsolatos dolgokat); remélem, sikerül jó feladatokat és pályákat belepakolni a programba, mert a PS3-as demo alapján ez így gyengécske lesz még az eddig megjelent nextgen FPS-ekkel szemben is (pl. The Darkness, Call of Duty, Bioshock, Halo 3), ráadásként ha megjelenik a Haze és a Killzone 2, félő, hogy azok reggelire fogják megenni a TimeShiftet. De ne legyen igazam…

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com





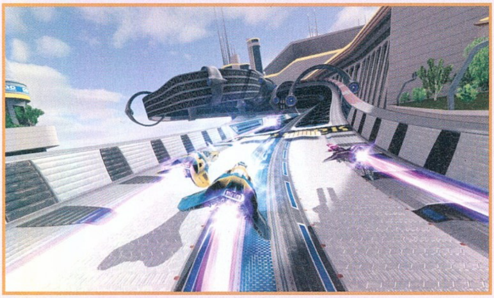
WIPEOUT HD (SONY, PS3)

A **Wipeout HD** előzetes verziója olyannyira komolyan vette küldetését, hogy demo révén nem is volt hajlandó elindulni lemezről, szépen klasszikus módon installálni kellett a vincsire. Arról, hogy mi is az a Wipeout-jelenség, engedelmetekkel most nem regélnék, ellenben mindenképpen érdemes lenne egy pillanatképet – amúgy illusztráció gyanánt – mellékelni ide a fejemről, amikor megláttam a játék grafikáját: valami olyat képzeljetek el, mint egy 100% zajmentes, mindenféle illesztési hibát nélkülöző, tökéletes mérnöki pontossággal készült, letisztult műszaki rajz. A Wipeout HD címéhez méltóan full HD-ben, azaz 1080p-s felbontással (is) fut, és a „fut" még nem is a jó kifejezés, mert ez emberek folyik, sőt szalad, mint kés a puha vajban – nem hiába, ez nem átverés, ez itt 60fps a képernyőn. Igazán nem is könnyű pontosan leírni a látványt: a lényeg az, hogy minden olyan, mint az eddigi összes Wipeoutban, csak sokkal-sokkal futurisztikusabb és vegytisztább az egész; valószínűleg, amikor az első, még Playstation 1-es Wipeoutot megálmodták, valami ilyet képzeltek el, csak akkor még ugyebár nem lehetett megvalósítani. Egyszer bementem egy alagútba, melynek falán óriási képernyőkön scrollozott mellettem egy retro pixelhalacska – hát az otthon a 127 centisen megrázó élmény volt, egész beleszédültem.

Két pályát és két hajót tudtam kipróbálni. A gépek között külsejükön kívül első blikkre nem sok különbséget láttam, a pályáknál viszont már volt eltérés, ugyanis míg az egyiken faltól-falig koccoltam, a másikon gyönyörűen végig tudtam menni, mindvégig a többiek mögött-előtt haladva. Voltak gyorsítók, voltak felvehető fegyverek, pont mind eddig, és ha jól vettem észre az irányítás sem változott – kivéve talán azt, hogy most már a SIXAXIS mozgásérzékelését is alkalmazhatjuk a dülöngéléshez.

A végleges verzió legnagyobb durranása a 8 playeres online mód lesz szerintem, és ha jól tudom, a programot online lehet majd letölteni. De ez nem tutkó.

Martin





GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS (SONY, PSP)

Emlékszel, mikor két éve leesett az állad a God of War láttán? Képzeld el ugyanezt, csak most hordozható formában: a Ready at Dawn megcsinálta! A **Chains of Olympus** teljes értékű GoW epizód, minden benne van, aminek csak benne kell lennie – Kratos pontosan úgy forgatja a fegyverét, ahogy eddig már két alkalommal tette, az epikusság pedig minden eddiginél hangsúlyosabb. A demóverzióban Attika városa szerepelt, amit épp a perzsa hadsereg ostromol, na meg persze egy-két hatalmas szörny is feltűnik, ahogy az kell – az akció a tengerparton indul, de folyamatosan halad egyre beljebb, egyenesen a város szívébe. Az irányítás remek és nem is túl bonyolult, de persze minden gombnak van valami funkciója, problémát csak az oldalra vetődés jelenthet ahol néha le kell menni polipba, de egyáltalán nem annyira vészes, hogy ne lenne megtanulható és megszokható. Főleg, mert garantáltan meghálálja a játék, első körben például egy új képességgel: a perzsa király brutális kivégzése után Kratos egy olyan varázslattal gazdagodik, amellyel egy démoni lényt idézhet meg, aki egy csapással szétveri a körben álló ellenfelek arcszerkezetét. Szaggatni csak elvétve, nagyobb robbanásoknál szaggat – cserébe viszont úgy néz ki, hogy könnybe lábad a szemed. Mindent kifacsar a PSP-ből, amit csak lehet, kis túlzással néhol eléri az első God of War szintjét: a karaktermodellek nem annyira részletgazdagok, viszont a terep és a háttér elképesztő, néhol kilométerekre ellátni, minden mozog és él – hang szempontjából a helyzet legalább ennyire rózsás, a nagyzenekari zenei aláfestés tökéletes alaphangulatot teremt egy jó kis mészárláshoz. A pályaszerkezet és a teljes játékmenet megegyezik a nagygépes eredetivel, a God of War még mindig lineáris és még mindig nem lehet benne szabadon kószálni, de ez nem is baj, pont úgy jó, ahogy van. A történet Kratos családjának halála és az első GoW között játszódik, úgyhogy az is bátran leülhet elé, aki még nem találkozott az epikus kalanddal, érteni fog mindent; a rajongók pedig végre megtudhatják, hogy pontosan mi vezetett addig a bizonyos végzetes pillanatig. Kár, hogy tíz perc után vége az ízelítőnek, nehéz lesz így kibírni márciusig, az viszont most már biztos, hogy minden PSP tulaj gyűjteményében ott a helye!

wilson





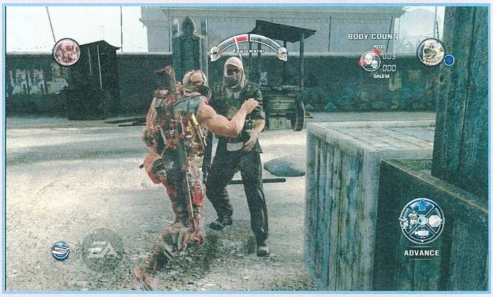
ARMY OF TWO (ELECTRONIC ARTS, X360, PS3)

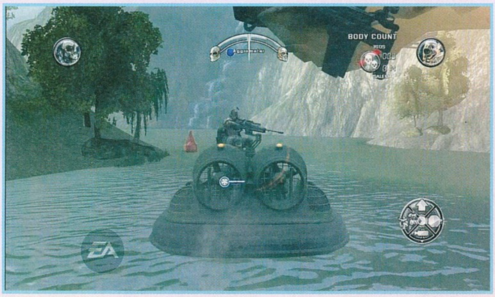
Ha a Gears of War óta hiányérzeted van és egy igazán jól összerakott akció orgiára vágysz, akkor jó helyen jársz: az **Army of Two** tökéletesen ki fogja elégíteni az igényeid. A nálunk járt X360-as előzetes verzió már véglegesnek volt feltüntetve, annak ellenére, hogy a lapzárta hetében az EA 2008 márciusára tolta a játékot. A tutorial tökéletesen elmagyarázza az Army of Two lényegét: csapatmunka. Nagyon egyszerű szituációs gyakorlatok során mutatja meg az egyszerű fedezékbe bújást, a speciális mozdulatokat és a parancsokat. Speciális mozdulat például távolról, futva becsúszni egy fedezék mögé, szintén futva átlendülni egy akadályon, vagy bakot tartani a társnak aki így a terep egy magasabb pontjára is eljuthat. A csapatmunka mindennél fontosabb, a legjobb taktika az elterelés: ha előtted egy nagyobb csoportnyi ellenfél van akkor a legjobb, ha a társad erős tüzelésre buzdítod, így lényegében a célpontok előtt „láthatatlan" leszel és oldalról, hátulról meglepheted őket. Agresszív és defenzív támadás egyaránt kivitelezhető: a rendszer elképesztően jó, nagyon könnyen kezelhető és roppant hatásos. Az első misszió rögtön az akció közepébe dob, egy szomáliai város romjai közé. A városon egy buggy-val kell végigszáguldani a célponthoz: az irányítás remek, a tájékozódásban GPS segít ami mindig mindent megmutat, így elakadni nagyon nem lehet, már csak a lineáris pályavezetés miatt sem. Később megnyílnak a finomságok, a feladatok teljesítése után járó pénz új fegyverekre, alkatrészekre és páncélra költhető a világ számos pontján. Szükség is lesz rá, a küldetések folyamatosan nehezednek, itt nem lehet Rambo módjára megindulni a golyózápor közepén: ha megpróbálod, garantáltan meghalsz. Az Army of Two rákényszerít arra, hogy hagyatkozz a társadra: meg kell szervezned a támadást és a védekezést. Fedezékbe bújni szinte bármi mögé lehet, sőt, saját magad is csinálhatsz pajzsot, elég csak letépni egy kocsi ajtaját és máris könnyebb az előrenyomulás. Ha padlót fogsz, akkor a vérzést tamponálással elállíthatja a partnered, ha komolyabb a baj, akkor már csak az újraélesztés marad.

A játék maga pazarul fest, ráadásul még a legvadabb akcióban, robbanások közepette sem szaggat be: jó lesz ez kérem szépen!

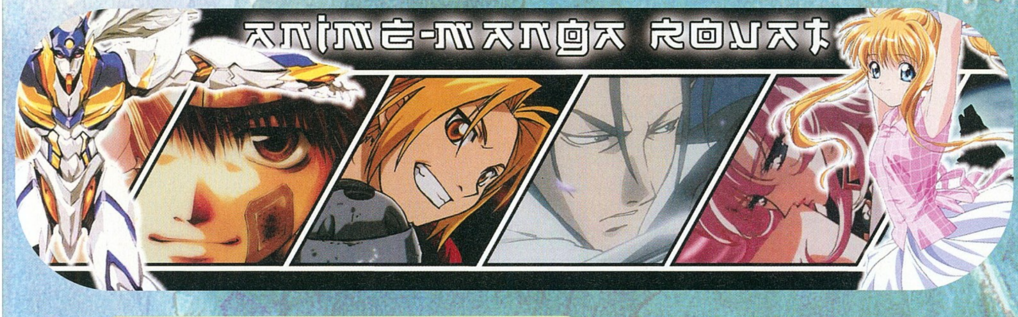
wilson









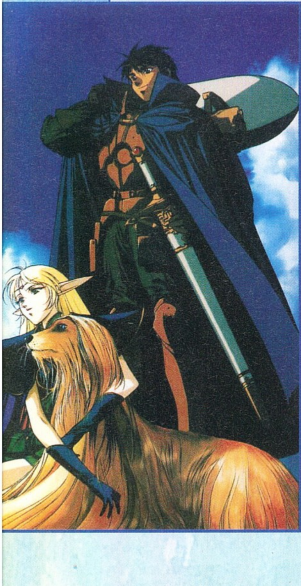


MÚLTIDÉZŐ – MÁSODIK FELVONÁS

Újabb nosztalgia-hónapnak nézünk elébe, hiszen a Ghost in the Shell, Akira, Evangelion szentháromság bár meghatározó, azért a kilencvenes években más klasszikusok is születtek. Ezúttal két emlékezetesebb alkotást fogunk szemügyre venni, a változatosság kedvéért egyikük film, másikuk pedig egy sorozat. A választásunk többek között azért is esett rájuk, mert hiába a koruk, azért még mai szemmel is bőven meg lehet őket tekinteni – és erősen ajánlott. Hogy miért, az mindjárt kiderül.

RECORD OF LODOSS WAR





Hosszú oldalakon keresztül mesélhetnénk arról, hogy micsoda viharként söpört végig a szerepjáték néven elkeresztelt őrület az európai és amerikai egyetemeken, valamikor a nyolcvanas években – mindez kitermelt magának tucatnyi fantasy világot, RPG-rendszereket, a hobbi megszállottjai pedig kellemes nosztalgiával tekintenek vissza a szerepjátékos fiatalságukra, a megannyi kaland emlékével együtt. Bár nem sokan tudnak róla, de Japánt sem hagyta mindez hidegen, és az Advanced Dungeons & Dragons keretein belül rengeteg csapat kezdte meg kalandozását – végül megszületett a hazai rendszer, a Sword World RPG is.

Történetünk ott kezdődik, hogy néhány híresebb író, rendező is együtt szerepjátékozott, és olyan történeteket alkottak, melyeket egész egyszerűen muszáj volt megörökíteni: így született meg a replay fogalma. A replay-ek olyan regények voltak, amelyek a szerepjátékos csapatok történeteit teljes egészében lejegyezték – nem csupán az eseményeket, hanem a mögöttük zajló rendszer változásait, a harcokat: vagyis mindent. Ezeket nagy sikerrel forgatták a játékosok és az olvasók, olyannyira, hogy néhány kiemelkedő darabbal kapcsolatban felmerült az anime-adaptáció elkészítésének lehetősége is. Így került a figyelem középpontjába a The Grey Witch kódnevű történetcsokor, melynek különleges, egyedi világát hamarosan vászonra is vitték, több társával egyetemben: így született meg a Record of Lodoss War.

Nehéz lenne konkrétan elmesélni, hogy miről szól ez az anime (beszéljünk akár a hat epizódos OVA-ról, vagy a sokak szerint rosszabbul elsült TV-sorozatról), de a lényeget úgy lehetne spoilermentesen elmesélni, hogy egy csapat kalandozásairól van szó. Vegyünk tehát először egy klasszikus partit, a kiegyensúlyozott harcost, a szőke elf mágus hölgyet, a jólelkű papot, a tudatát néha nehezen kontrollálni képes berzerkert, és így tovább – azzal a bonyolítással, hogy két partit csinálunk, a másikba pedig a gonoszok kerülhetnek. A Lodoss War mindent elhoz a nézőnek, ami egy jobbfajta szerepjátéktól elvárható lenne: van itt látványos kardpárbajok özöne, egy kis romantika, némi dráma, és természetesen egy rakás legyőzendő sárkány. „Sárkányos-kardozós" – mondhatnánk a hírhedt reklámfeldolgozás alapján… és tökéletesen fogalmaznánk. A megvalósításról szuperlatívuszokban beszélhetünk: bár a kilencvenes évek közepén-végén még nem gazdálkodhatott minden stúdió akkora költségvetésből, mint például a Otomo-sensei, vagy Miyazaki, a látványvilággal így sem lehet semmi problémánk: jellegzetesen megrajzolt karakterek, remekül ábrázolt állatok, dinamikus csaták láthatóak. A zenéről pedig ismét csak áradozhatunk: a TV széria openingjét például Maaya Sakamoto énekelte, aki később igencsak sikeres lett, és betétdalokat énekelt a Wolf's Rain-hez, a Card Captor Sakurához, vagy a RahXephonhoz – a tucatnyi lemezéről nem is beszélve. A Lodoss War a különböző, francia, német és nagy ritkán angol nyelvre lokalizált változataival kis hazánk szerepjátékos körében is futótűz módjára terjedt – sokaknak ez volt az első találkozása a japán animékkel.

Itt véget is érne a rövid kedvcsináló, de még beszéljünk arról, hogy mekkora franchise alakult a Record of Lodoss Warból. Az alapok a hasonló című regények, replay-eke voltak. Ezek után megszületett ugye a videókra szánt OVA, aztán érkezett a TV-széria. A világ, amelyben játszódik, kellően kidolgozottnak tűnt ahhoz, hogy egy saját szerepjáték-rendszert is kapjon, ez volt a Record of Lodoss War Companion. Ashramot követve egy három epizódos OVA mutatta be a világ másik nagy részének, Crystania-nak a történetét (Legend of Crystania), végül pedig a Rune Soldier játszódott a RoLW világában – itt azonban a hangvétel jóval könnyedebb, viccesebb volt. Végezetül egy komolyabb játékadaptációt említhetünk, amit a konzolban is teszteltünk – ez volt a Dreamcastos hasonló nevű Diablo-klón. Látható tehát, hogy nagy sikerű, kiterjedt univerzummal rendelkező franchise vált ebből a klasszikus alapötletből: a nyugati világban az ilyen szerepjátékos partikból ritkán készül bármilyen mozgókép, legfeljebb (Sötét Elf saga, például) regénysorozat.

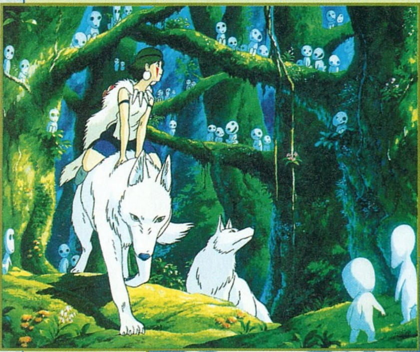


MONONOKE HIME

Nehéz lenne kiválasztani egyetlen Hayao Miyazaki alkotást, melyet a többi fölé próbálnánk helyezni – ezúttal a választást inkább magára a művészre hagyjuk. Miyazaki az a rendező, aki olyan legendás és a nyugaton is híres egész estés animéket készített, mint a Chihiro, a Vándorló Palota, vagy a Szomszédom, Totoro. Nevét talán sokan ismerhetik kis hazánkban is, a hétköznapi, animét csak vasárnap reggelenként véletlenül megpillantó emberek közül is. Tehát Miyazaki-sensei nem egyszer nyilatkozta azt, hogy szerinte a legjobban sikerült munkája egyértelműen a Mononoke Hime volt. Nos, ezt a szaksajtó néhol megerősíti, néhol cáfolni próbálja: a lényeg, hogy a mű korának legdrágább, legkomolyabban felügyelt (a mester minden egyes elkészült képkockát tüzetesen átvizsgált a munkálatok során) és leginkább sikeres darabjának számított. A japán mozikban kasszasiker lett a különleges mese, egyedül a rá pár hónapra megjelenő Titanic volt képes ezt felülmúlni - de az már egy másik kategória.



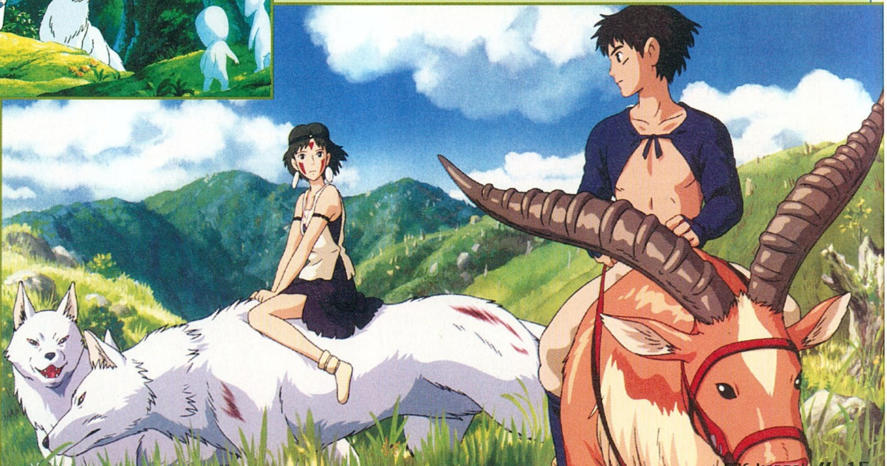
Talán ismerkedjünk meg a Mononoke történetével. Egy elképzelt középkorban járunk, mely a japán hiedelmeknek megfelelően valós, létező lényekként ábrázolja a kamikat, a természet minden aspektusában rejtőző természetfeletti lényeket. A képhez hozzátartozik az emberek jelenléte: amíg az egyszerű falusi népek háborítatlanul hagyják környezetüket, addig néhányan (a nagyobb városok és seregek urai) úgy gondolják, hogy a természet csupán egy rosszul elkészített játszótér, ők pedig nyugodtan átformálhatják mindezt kedvükre. Eddig egy elég egyszerű „zöld” történetről beszélhetnénk, a csavar azonban hamar nyilvánvalóvá válik: a természetben nem csupán ártatlan vadak és békés növények találhatóak. A démoni erővel megáldott lények néha egészen különös formát képesek önteni, a közelharcra merészkedő szerencsétlenek pedig egy szörnyű rontással fertőződnek meg, ami igencsak átalakítja a hosszú életről alkotott elképzeléseket. Főszereplőnk, Ashitaka – egyébként herceg – éppen egy csúnya vaddisznó-isten megvadult szellemével próbál megküzdeni, a siker árát azonban ő is kénytelen lesz megtapasztalni: átok száll jobb kezére. Különös ómen ez, éppen ezért Ashitaka elhagyja eddigi otthonát, hogy megpróbáljon megoldást találni sürgető problémájára. Az igazi történetünk itt kezdődik el, amikor főhősünk megtapasztalja, micsoda élet folyik a nagyvilágban: őrült hadvezérek harca a természet utolsó erőivel, acsarkodó nemzetek, különös teremtmények... és mind közül a leginkább figyelemreméltó egy farkasháton lovagoló lány, aki elkötelezte magát a vadon védelme mellett. Az idő szorít, az átok egyre kényelmetlenné válik Ashitaka számára, aki hamarosan kulcsfigurává növi ki magát az apokalipszis felé rohanó történetben – és még nem hozta meg a döntést, hogy az emberek, vagy a természet oldalára álljon-e...



A Mononoke Hime története nem való akárkinek: itt szó sincs Chihiro-féle bájosságról, családbarát filozófiáról. Nem csupán a temérdek vér az, ami gyermekeknek erősen ellenjavallottá teszi a megtekintést, hanem a mondanivaló is. A Mononoke Hime egy újabb tétel azon műalkotások listáján, ahol megkérdőjelezik az emberek azon jogát, hogy az egész Földünket a maguk képére formálják. A cikkíró többször is úgy érezte a több mint két órás film megtekintése alatt, hogy elképzelt szereplőket ilyen erővel még nem gyűlölt az eddigiek során – és ugyanígy sem sajnált még senkit ennyire (talán csak a Grave of the Fireflies testvérpárja, vagy Kamio Misuzu).

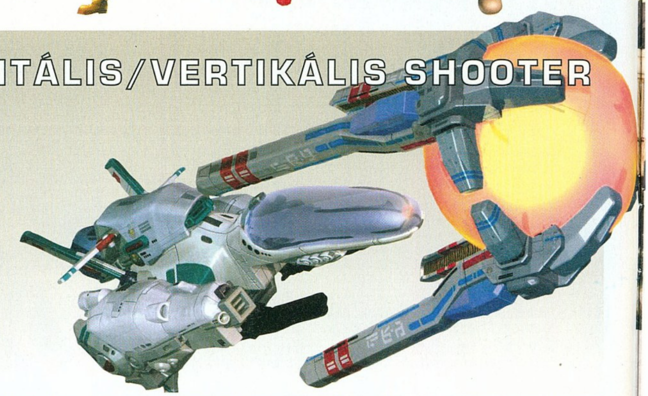
Persze hiányosságok, mint mindenütt, itt is akadnak. Sokak szerint eltúlozták picit az akciók brutalitását (pedig csak arról van szó, hogy mindez egy idősebb célközönséghez szól), és a szereplők jellemfejlődését hiányolják – utóbbiból azért a szűkös időkorlátok ellenére is akad majd, de nyilván nem olyan mértékben, mint amit egy több tucat epizódos sorozat lehetővé tenne. Ezek azonban csak károgások – Miyazaki egyik legjobb művét egészében, mindenféle más sorozattól, filmtől függetlenül kell megtekinteni: a legjobb, ha egy picit elfelejtjük, hogy a készítő azóta miket is rendezett. A grafika pedig még mai szemmel nézve is pompásan megállja a helyét: ebben a filmben már alkalmaztak néhol 3D-s animációkat, melyekkel azonban csupán a kézzel készült rajzokat egészítették ki. Még megemlíteni is felesleges, hogy az összhatáshoz hozzátartozik a gyönyörű zenei aláfestés is – ahogy az összes Ghibli-munkánál, úgy itt is biztosítva van a tökéletes hangulat. Összegezzünk? A Mononoke Hime jött, látott és győzött: tucatnyi díjat zsebelt be, a mai napig a legnépszerűbb animék között található, és anyagi sikereit is csak a későbbi Miyazaki-alkotásoknak sikerült valamicskét felülmúlnia.

Oldern





A TOP 10 HORIZONTÁLIS/VERTIKÁLIS SHOOTER



Ameddig a föld kerek, mindig lesznek rockerek… mint ahogy videojátékosok is. Bár a szórakozás eme modern formája a rockhoz képest még gyerekcipőben jár, azért érdemes elgondolkozni azon, mennyi sok örömet, kalandot, sikert és bukást kitermelt már. A kezdetben kitalált egyszerű, lényegében egy feladatot ismétlő játék fogalma napjainkra változatos, és sokrétű csodatermékké nőtte ki magát – azonban nem szabad elfeledni azt sem, honnét gyökeredzett, és merre terebélyesedett az elektronikus játékkultúra családfája. A felmenők között szép számmal akadnak egyéniségek is, akiknek még a jelenkor sikerjátékaiba is sikerült átörökíteniük a kezdeti erényeiket. November hónapban ismét igazi kuriózumokat helyeztünk el a terítéken, amit Tyler kolléga és jómagam nagy örömmel osztunk majd meg veletek – ezúttal a Top 10 shooter kategória kapcsán.

STR
stinger@576.hu

Xevious

Arcade, NES
1982-85

10. A Masanobu Endoh képzeletében megszületett vertikális shooter megjelenéséhez az akkori Namco biztosította az anyagai fedezetet, amelynek az Egyesült Államokban az Atari égisze alatt termett babér. A Namco Galaga áramköreit használó Xevious azonban jócskán túlmutatott a hardveres elődön: amellett, hogy nyolc irányba mozgatható vadászgépet, és levegő-föld csatákat is tartalmazott, a kor követelményeinek megfelelően modern látványvilágot, több irányba mutató szabad mozgást, és nagy bossfightokat is kínált a folyamatosan scrollozó játéktéren. A játék látványvilága párját ritkító volt akkoriban: a készítők remekül kevert színeinek köszönhetően térhatású váltak a tereptárgyak, és a felrobbantásukat követően csak a romjaik éktelenkedtek utánuk a pályán. A játékos lényegében a joy-jal mozgatható célkeresztre figyelt, mert annak mozgatásával irányította a vadászgépet is. Érdekesség, hogy a Xevious az elsők között robbant a titkos bónuszokkal, amik csak véletlenek folytán, bizonyos manőverek kivitelezésével kerültek napvilágra – mint ahogy az is, hogy az USA-ban bizony ez a játék volt az első, amelynek reklámjait a televíziós csatornák is sugározták. „Are you devious enough to beat Xevious? … The Arcade Game you can't play at home."





Silpheed

SEGA MegaCD
1993

9. A Silpheed első nyilvános felbukkanása még 1986-ban, Japánban történt a PC-8801 típusú számítógépre, de legtöbben mégis az 1993-as újragondolásáról, a Sega MegaCD-s változatról ismerik, és ennek megfelelően ez a verzió terjedt el a köztudatban is. A választás nem véletlen: a PC-8801 rétegmasina hírében állt, ráadásul a MegaCD-s variáns látványosan szebb körítést kapott, mint az elfeledett előd. A Silpheed név valójában a játékban szereplő prototípus űrhajó kódnevét jelentette, amelynek a Föld bolygó védelmezését tűzték ki fő céljául. Az erőteljes idegen invázió rendkívül látványos körítést kapott, hiszen a Silpheed már nem sprite, hanem polygon-alapú megjelenítést kapott, amelyet előre renderelt hátterek között mozgathatott a játékos. Ez a metódus még csak szárnyát bontogató óriás volt akkoriban, később további MegaCD címekben, mint pl. a Namco StarBlade-jében is alkalmazták a megfelelő hatás elérése érdekében. Mivel a Silpheed polygon-alapú megvalósítást kapott, jogosan hasonlították a Super FX architektúrára épülő Starfox-hoz, habár a Silpheed lényegesen erősebb hardverének köszönhetően lekörözte a Nintendo korai klasszikusát.

A Silpheed igazi erénye azonban az első 2D-3D railshooter titulus, mivel a játékmenet nagyban épített az előre rögzített útvonalú, a háttérben nagy eseményeket bemutató játékmenetre.



Under Defeat

Arcade, SEGA Dreamcast
2005-2006

8. Azt hiszem, nem árulok el nagy titkot azzal, hogy a SEGA páratlanul életképes, egyben utolsó saját konzolos platformja végstádiumában egy az egyben az árkád Naomi portoknak köszönhette kirobbanó életkedvét. Bár a G.Rev játékát a legutolsó hivatalos DC produktumként titulálta a cég, a Milestone és a Warashi szerencsére bőségesen rácáfolt ezekre. Az Under Defeat nem titkoltan a szintén dreamcastos Zero Gunner II alapköveire épít, de felfedezhetőek benne korai Toaplan shooter (különösen a Twin Cobra) jellemvonások is. Különlegessége a II. Világháborút feldolgozó témájában (a németül beszélő pilóták fényében), az elforgatható szögben irányítható vadászgépekben, a látványos és perspektivikus beütéssel felvértezett 3D-s látványban keresendő. A nyolcadik pozíció kiérdemlése a kiegyensúlyozott co-op játékmenetének, a remekül kivitelezett bossharcainak és népszerűségének tudható be. A játékból háromféle variáció is napvilágra látott, sőt! Az Under Defeat megjelenésekor (2005) tomboló SEGA Refurbished lázban (a vállalat felvásárolta a használt, elfogadható állapotú DC-ket, és teljesen felújítva, újracsomagolva eladta őket) még UD pakkokat is vásárolhatott a vastag pénztárcájú játékos.





Espgaluda

Arcade
2003

7. A Cave ismerősen csenghet a kult shooter addiktok népes táborában, hiszen a zseniális fejlesztőkkel megáldott japán csapat már több csodát is letett az asztalra. A 2002-es Dodonpachi Dai-Ou-Jou után a Cave feltehetően elért a vég kezdetéhez, mivel a rájuk jellemző „minden folytatás még nehezebb" szemlélet egy esetleges folytatást követően már emberfeletti képességeket kívánt volna. A szemléletváltás a Ketsui alatt zajlott le, amelyben a fejlesztők erőt véve precizitásukon, inkább a nehézségi szint csökkentését és a játék ezáltal történő népszerűsítését tűzték ki célul. Lázas munkát követően elkészültek a hihetetlen középkori látványvilággal megáldott Espgaludaval, amely az új ösvény kitaposásával máig életben tartja az iszonyatóan nehéz játékairól ismert fejlesztőcsapatot. Az 1998-as EspRaDe előzményeként is felfogható shooter kétszereplős, ám eltérő stílust kívánó mivolta a szabadon kombinálható és gerjeszthető lövedéktípusokkal karöltve zseniális játékot alkotott – a Kakusei mód, amellyel a főhősök nemet váltottak és lelassították az időt, a felvehető fejlesztések, illetve a bombaként fuzionáló lézerpajzsok kijátszása roppant impresszív akciójeleneteket szült a képernyőre.





Mars Matrix

Arcade, SEGA Dreamcast
2000

6. A Mars Matrix azon kevés shooterek egyike, amit a Capcom saját játéktermi rendszeréről dolgozott át a SEGA konzoljára. A Takumi fejlesztette MM-ben a pre-renderelt hátterek előtt forgó- zuhanó, repülő űrhajók olyan brutális golyózáporok előtt cikáznak, amit megfelelő koncentráció nélkül egy átlag játékos nem is tud hosszú ideig követni. A sztori a XXV. században, a Mars déli sarkán talált ismeretlen energiaanyag birtoklásáért folyik, miután a földi kolóniák elfoglalják a számukra stratégiailag fontos pozíciókat. A játékban szereplő vadászgépek normál sorozattűz mellett gerjesztett beam funkcióval is bírnak, sőt! A megfelelő gomb nyomva tartásával képesek elszívni az ellenséges célpontok lövedékeit, és a körfűrészszerű energiamezőből kirobbantva kibocsátóik felé lőni azokat. A golyózápor pokolban ez zseniális újítás, hiszen a megfelelő helyre és időre pozícionálva még a legveszélyesebb pillanatok is átvészelhetőek gond nélkül. A Mars Matrix a fentebbi pluszok mellett XP fejlődési és szintlépési képességekkel is bír (DC-n ráadás megvásárolható apróságokkal és további két játékmóddal), az aranykockák képében felvehető tapasztalati pont erősebb fegyvernem és több életpont birtoklását teszi lehetővé.



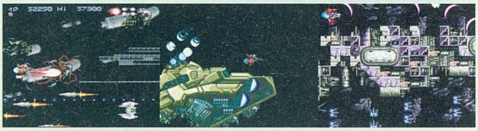


Axelay

SNES
1992

5. A 2D-s univerzum shooter nagytermében székelő Super Nintendo kaland a Konami boszorkánykonyhájának végterméke, és mint ilyen unikumot képez a sok lövöldözős játékprogram között. Az Axelay kódjain ugyanis a későbbi Treasure-t megalapító tagok dolgoztak, így a játék nívós fejlesztőgárda stílusjegyeit hordozza magán. A parallax scrolling effektek, és a SNES-ben debütáló kései MODE 7-es térmozgatás mesteriskolájaként emlegetett játék párját ritkítóan kavarta össze a 2D/3D határmezsgyéjének izometrikus stílusjegyeit, ezzel megteremtve azt az ábrázolásmódot, amely még így tizensok év távlatából is elismerést vált ki a szakma képviselőiből. Sok shooter játékkal ellentétben az Axelay-ban nincsenek fegyverfejlesztő upgrade-ek, a játékos ugyanis az adott szinten való teljesítménye után válogathat különböző lehetőségek után. A játék elveti a stílus által követett „egy találat = egy halál" szabályzatot, helyette inkább egy speciális válfaját használja a büntetésnek: az első találat az alkalmazott fegyvertípust vonja meg a játékostól, de az alap lövedéket meghagyja – ellenben, ha ilyenkor még egy találatot benyakal a pilóta, akkor a végzetes a hajó épségére nézve.





U.N. Squadron

Arcade, SNES
1989

4. Bevallom, a negyedik pozíció jelöltje azért nosztalgikus élményeinek is köszönheti a dobogó-közeli helyzetét: az U.N. Squadron ugyanis a '80-as évek utolsó szakaszának volt igazi nagymenője. A Capcom akciódús shooterje valójában az Area 88 anime/manga sorozat játékos szüleménye, éppen ezért a távol-keleten Area 88 címen futott az árkádok alatt. Ez azonban mit sem változtat azon, hogy a szintén Capcomos nemzedéken (1942, 1943: The Battle of Midway) felcseperedő háborús program a terrorista elhárítós történetével minden idők egyik legtöbbet játszott programjaként vonul be a shooterek nagykönyvébe. A mangaszerű karaktertrió, az F-20-as, F-14-es, és A-10-es vadászgépek pilótái miközben a Project 4 fedőnevű szervezet protagonistáit lövik halomra, látványos terepen és ellenfeleken keresztül juttatnak el minket a végkifejletig. Útközben megállnak a shopban egy-egy apróbb fejlesztésre, ezért is fontos a lelőtt célpontokból felvehető pénzmag mennyisége. A vadászgépenként teljesen egyedi bombák, lézersugarak, golyók, lövedékek tárháza mellett a védelemre is kellő figyelmet fordíthatunk a különböző pajzsok megvásárlásával. Az U.N. Squadron bár mai szemmel már öregecske darab, mégis nívós alkotás, amelynek kipróbálását minden shooter rajongó számára ajánljuk.



R-TYPE DELTA

PS1
1998

3. A népszerűségéből máig mit sem vesztő sorozatának negyedik tagja (mint ahogy azt a görög ábécé negyedik betűje is sugallja), az R-Type Delta mind közül a legnagyszerűbb. A horizontális shmup a franchise életében az első olyan epizód, amelyben több vadászgép, Force és Wave Cannon körül választhat a lelkes játékos – ráadásul ezeket mind kombinálhatja is, hogy az élmény a legteljesebb legyen. Nem elhanyagolható az sem, hogy az R-Type Finalt megelőzve ez az első olyan R-Type, amely már teljes egészében a harmadik dimenzió alapkövein nyugszik. A negyedik epizód legnagyobb újdonsága az ún. Dose System, amely egy speciális támadási forma az idegenek ellen: a környezet segítségével képes elvonni az ellenséges célpontok erejét, majd miután a Dose feltöltődött, aktiválja a Delta Weapont, ami egy óriási támadási hullám keretében minden gonosztevőt megsemmisít a környéken. A négy (eltérő képességekkel bíró) űrhajótípusból kezdetben csak három választható, a negyedikhez minimum human fokozaton kell teljesíteni a küldetést. Az út most is az R-Type világából megszokható nagy gondossággal elkészített helyszíneken keresztül vezet, így a stílus szerelmesei egész biztosan megtalálják majd a számításaikat.



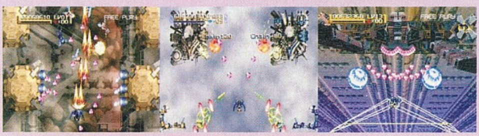


Radiant Silvergun

Arcade, SEGA Saturn
1998

2. Minden idők egyik legjobb, legötletesebb és legnagyobb shooter addikciója a Treasure nevéhez fűződik. A Radiant Silvergun a vertikális shmup maximalista magasiskolája (a minimalistáról később) – páratlan és innovatív művészi megvalósítása, játékmenete, fegyverrendszere azonban mégsem volt elegendő a királyi cím megszerzésére. Emellett azonban példamutató ereje is vitathatatlan, amely főként a játékmenetének köszönhető. A SEGA Saturn ékkövévé vált játékban egyidejűleg hétféle fegyver közül is választhatunk: limitálás nincs, a gyilkoló eszközök már a kezdettől fogva elérhetőek. A játékos három gombot használhat ezek vezérlésére, a fegyver pedig attól függően tüzel, hogy milyen kombinációkat nyomunk be a kontrolleren. A legtöbb shmuppal ellentétben nincsenek felvehető power-upok sem: a fejleszthetőségük a játékos teljesítményétől függ – azonban ha jobban megfigyeljük, a pilóta szinte rá van kényszerítve a megfelelő fegyver alkalmazására. Szinte egyfolytában chainelni kell, amely a három színben felbukkanó ellenfelek egymás utáni azonos típusú öldöklését jelenti. A látványosan kidolgozott szintek nem egymásutánjában, hanem olykor a játékos döntését is figyelembe véve a sztori alakulása szerint következnek sorra. Zseniális mestermunka!





Ikaruga

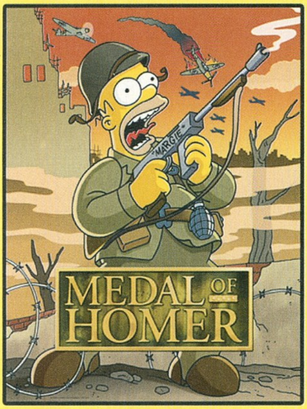
Arcade, DC, GC
2002

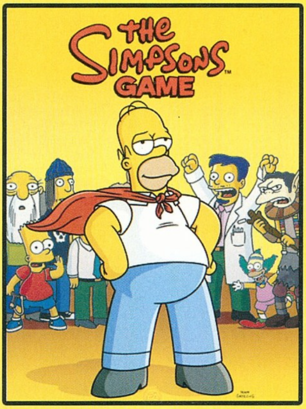
1. Az elmúlt öt év alatt sem született olyan alkotás a kategóriában, amely képes lett volna minden idők legjobb legjobbjától elvenni a neki járó királyi koronát. Az Ikaruga a shooter világ alfája és omegája: meseszép alkotás, valójában egy önkifejező, vizuális művészeti forma megtestesülése, amit digitális formába sikerült önteni. Elképesztő, hogy a Treasure gárdája a minimalista két szín központi szerepbe történő helyezésével mit volt képes alkotni: a Radiant Silvergun egyenes ágú folytatásaként világra jött Tarka Galamb már a játéktermekben is tömegeket vonzott a monitorok elé, de népszerűsége okán főként a Dreamcastnak és a Gamecube-nak vált igazi ostorává. A mesés képi világ gombnyomásra átváltoztatható színorgánuma az életben maradás alapvető eleme: sötét színekben pompázva a sötét golyóktól erőre kapsz, a fehérektől elpusztulsz – és fordítva. A bullet-hell akciók kapcsán ez megjegyzendő példa: a változtatás lehetősége adott, nagyobb sebzést azonban csak ellenséges színű löveggel vihetsz be. Az Ikaruga képi világát azonban nem lehet holmi szavak közé beskatulyázni: szárnyal, mint a galamb, s te repülsz vele, mint a vadak. Íme, a jogos uralkodó.

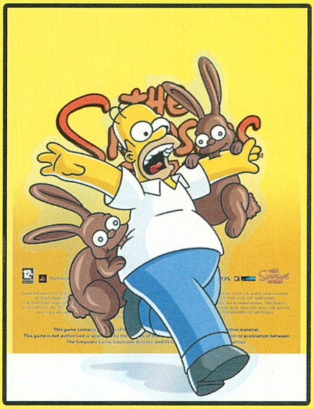




DO THE BARTMAN

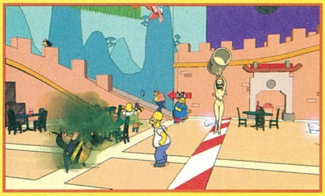






A Simpsons 19 bemutatott évadjával (1989 óta minden évben egy) igazi sikertörténet. Talán a cikket olvasók nagy része nincs olyan öreg, mint a Simpsons család tagjai. A csaknem húsz éves múltra visszatekintő sorozat (amely ezzel a leghosszabb ideig folyamatosan képernyőn lévő rajzfilmes széria cím büszke birtokosa is, de a hagyományos sorozatok között is a korosabbak között tartják számon) több generációra visszamenőleg óriási hatást gyakorol immár két évtizede emberek millióira: készült belőle videoklip, parodizálták sokan és folyamatosan parodizál ő is másokat, láthatólag mindenféle tabuk tiszteletben tartása nélkül. Abban, hogy a mai napig aktuális tudott maradni, nagy szerepet játszott állandó frissessége és haladása a korral: megalkuvásra soha nem tudták kényszeríteni, legyen szó konkrét politikusok folyamatos kritizálásáról, környezetvédelemről, feminizmusról, vallásról, az amerikai kultúrá(latlanság)ról vagy bármilyen, a nézőket érdeklő kérdésről, mindig erősebbnek bizonyult. Támadták ezer irányból, azonban 2007-ben Matt Groening (akinek másik főműve, a Futurama szintén megér egy misét) még mindig képes világszerte milliókat a képernyők elé szögezni hétről-hétre. A Simpsons család teljesen megérdemelten ül a mai napig az animációs filmeknek fenntartott dobogó legfelső fokán, hiába a sokak által primitívnek tartott rajz-stílus és a szappanoperás történetvezetés.





A SIMPSONS CSALÁD

Ilyen hosszú ideig nyilván csak akkor maradhat valami a felszínen, ha az aktuális témák mellett a karakterek is közel tudnak kerülni a nézők szívéhez. A Simpsons család ebből a szempontból is ideális összetételű, hiszen 10 és 99 éves kor között mindenki megtalálhatja benne a kedvencét: a felesleges légnemű anyagoktól orális és anális úton naponta több százszor megszabaduló, súlyproblémákkal küszködő családapa nyilván a 30 fölötti férfiaknak fog bejönni (legalábbis a normálisabbaknak), a szuperhőst játszó Bart pedig egy-két korosztállyal lejjebb hódít. A jogaiért küzdő és rendre kiálló Marge az amerikai anya archetípusa, lánya Lisa pedig a trendi fiatal nők kedvelt témáit tűzi rendre a zászlajára, legyen szó a girlpowerről vagy a környezetvédelemről. És a sorozatnak szereplőinek ők csupán a magját alkotják, hiszen több tucatnyi visszatérő karakter teszi igazán színessé és teljessé az összképet – aki közülük nem talál kedvencet, az forduljon a kislányokat megerőszakoló démonokat középpontba állító animék felé. De ez még mindig kevés lenne a közel két évtizedes sikersorozathoz, a képet a folyamatosan jelen lévő humor teszi teljessé. Nem akarok nagy közhelyeket puffogtatni, de minden embernél és nemzetnél más számít viccesnek. Mivel képtelenség mindenkinek az igényét kielégíteni, így igazi meglepetés számomra a Simpsons hatalmas nemzetközi sikere: úgy tűnik nemre, korra és származásra való tekintet nélkül egyszerűen mindenki képes rajta a hasát fogva röhögni. Egyszerre van jelen benne a mindenki számára emészthető humor és az érett felnőttekhez szóló kikacsintás. Utóbbiban egyébként szintén rokon a Futuramával, emlékszem egyszer egy napon háromszor megnéztük ugyanazt a részt, és minden alkalommal találtunk benne olyan poénokat, amik korábban fel sem tűntek. A sorozaton dolgozó óriási csapat nem viccel: szinte minden másodpercben elrejt valami apró geget.

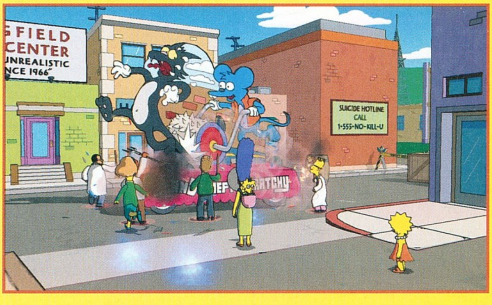
ELVÁRÁSOK

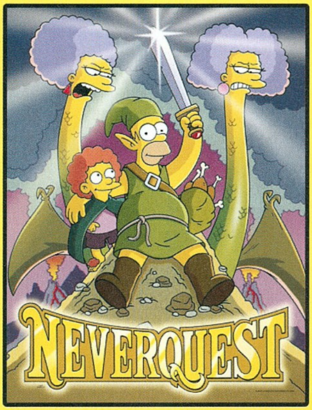
A fentiek ismeretében talán meglepő lehet, de az égvilágon semmi jót nem vártam az első hírek hallatán az új Simpsons játéktól. Volt már belőle sok, alig találunk olyan platformot, amin ne tette volna tiszteletét Homer és becses családja. Volt már wrestling, autóverseny, gördeszka és platformjáték belőle, egyik sem hagyott mély nyomokat, így azt feltételeztem, hogy ez sem fog. Idén először teljes estés mozifilm is készült Bartékról, ami annak ellenére, hogy igazán jó lett, egy pocsék átiratot valószínűsített. Hány filmből készült jó játék? Egy kezemen meg tudnám számolni. Aztán kezdett az előítéletekből általam épített fal omladozni. A **The Simpsons Game** valójában már több éve készül. Az égvilágon semmi köze a mozifilmhez. Hmmm. A végső ellenállás Lipcsében a Games Convention idején dönttetett le: a fél város tele volt plakátolva a játék reklámjaival. Ezek mindegyike olyan volt, hogy amellett, hogy odavonzotta a tekintetet, bárki aki látta, elmosolyodott rajta. A világ legnépszerűbb videojátékai voltak kiparodizálva, a GTA borítójára hajazó Grand Theft Scratchy-n pl. a mai napig röhögök. Kezdtem hinni. Hinni abban, hogy ha nem is fogja megrengetni a világot, de humor az lesz benne tonnaszámra és a játékok parodizálása is kezdett egyre jobb ötletnek tűnni. Ha filmeknél működik, itt miért ne?

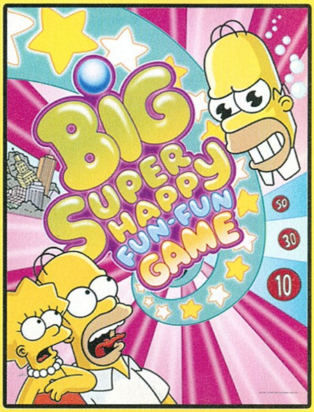
GRAND THEFT SCRATCHY

Az a tendencia, hogy egyre nehezebb kategorizálni a játékokat, mindenki számára ismert. Nincsenek már egyértelmű határok a stílusok között, és nyilván ez fokozottan érvényes egy olyan alkotás esetében, amely még önmagát is képes parodizálni. Elsőre azt gondoltam, hogy a GTA sorozathoz fogom hasonlítani a Simpsons-t, de valahogy éreztem, hogy a párhuzam nem teljesen állja meg a helyét. Adott a nagy, bejárható város, ez oké. A küldetések azonban a legtöbbször teljesen különálló szakaszokon játszódnak és a platform elemek mellett legalább ennyire domináns az akció is. Aztán bekattant, honnan ismerős ez a felállás: ez a Jak sorozat Simpsons-ba öntve! Ami a leginkább meglepő, hogy milyen kiválóan működik az ötlet egy ilyen témával is. Az öttagú család tagjaiból négyet irányíthatunk összesen (a legkisebb családtag maga Marge speciális „képessége”, a kis lurkót ugyanis be tudja küldeni szellőzőnyílásokba), egyszerre azonban csak kettő között váltogathatunk. Ez egyben azt is jelenti, hogy tökéletes a kooperatív játékmód támogatása, bármikor beszállhat mellénk egy második játékos átvéve az AI szerepét. Két karakter egyidejű jelenléte természetesen számos logikai feladvánnyal is együtt jár, bizonyos feladatokat pedig kizárólag úgy tudunk megoldani, ha váltunk, hiszen mindenki máshoz ért jól. Homer hatalmas dagadt golyóvá tud hízni, Bart










természetesen Bartmanként húz elő egy-két képességet a köpenye alól, Lisa lemegy alfába és tárgyakat levitál, Marge-ról pedig már volt szó. A hagyományos támadások is teljes mértékben különböznek, Lisa szaxofonja például lebénítja az ellenfeleket, Bart pedig csúzlival tud távolra is ellőni.

GÖRBE TÜKÖR

Jópofa játék rajongóknak? Biztos vagyok benne, hogy ha itt megállnak a készítők, ennyi lett volna a Simpsons Game-ből. De ahogy már korábban említettem, a poénok itt sem hiányoznak. Vegyük rögtön az első pályát: egy perc után felkérnek minket egy dupla ugrás kivitelezésére, majd miután ez megtörtént, büszkén tájékoztatnak, hogy megnyitottuk minden idők egyik legnagyobb kliséjét, ami játékban előfordulhat. Ezt további negyven követi, mi pedig csak ámulunk, ahogy egymás után jön a széttörhető láda, az utunkat álló láthatatlan fal, a teleportáló csövek és a többi olyan elem, amiről eddig észre sem vettük, hogy minden második játék ezekkel operál. És az első megdöbbenés után már képesek vagyunk ezeken önfeledten röhögni, sőt, elkezdünk találgatni, hogy vajon ez vagy az benne lesz-e. Nyugodjunk meg: benne lesz. Nem kímélnek senkit és semmit, akárcsak maga a sorozat. Konkrét játékok sem kerülhetik el a sorsukat, az első néhány óra a Grand Theft Scratchy megszerzéséről szól, hogy rögtön utána Marge bőrébe belebújva küzdjünk annak betiltásáért is. Amikor a teljesen átalakított, de még bőven felismerhető Mario és Donkey Kong került terítékre, már teljesen hozzászoktam ahhoz, hogy Springfieldben minden megtörténhet – és meg is történik. A hangulatot illető kiváló értékelés i-jére pedig a szövegek teszik ki a pontot. Nem elég, hogy itt van az összes eredeti szinkron-színész, el sem tudom képzelni hány órányi hanganyagot vetettek fel velük: a szereplők szája be nem áll, és alig-alig ismétlődnek a jó értelemben vett hülyeségeik. Ezek tökéletes értelmezéséhez szükséges az erős középszintű angoltudás és komoly odafigyelés: néha meglehetősen sok verbális poén hangzik el egyszerre, könnyű lemaradni róluk. Nem emlékszem olyanra sem, hogy valaha mulattam volna Game Over feliraton, itt ez is megtörtént: a program konkrétan kiröhög és bénának nevez minket, ha mindkét karakterrel egyszerre bukunk el. És kínunkban vele röhögünk mi is…

MARTIN BELESZÓL!

Ne ámítsuk magunkat, és nem ámítsuk a leendő vásárlókat sem: ez a játék simán csak mászkálós akciójátéknak egy hulladék. Egy igazi szemétdomb. Kaotikus, értelmetlen baromság, egy perc múlva úgy dobod el, mint a forró cipót. De mi van akkor, ha nem csak egy játékként kezeled, hanem Simpsons játékként? Amikor rögtön az első pálya első kisfilmjében, a csokivilágban a kétpofára burkoló, tökig csokis Homérnak illedelmesen bemutatkozik a csokinyuszi (de ilyen arisztokratikus hangon), kis pompomfarkát megbillegetve, és így szól: „Uram, nem zavarja önt, hogy épp megzabálja a mi világunkat?" Besírtál? Vedd meg nyugodtan.

MINDEN GENERÁCIÓ

Ahogy az Electronic Arts játékok szinte mindegyike, a Simpsons is szinte minden létező platformra megjelenik. Ezek közül hármat sikerült letesztelni, azonban ez esetben szinte felesleges is volt a multiteszt, nagyjából ugyanazt a színvonalat kapjuk mindenhol (akárcsak például a Lego Star Wars-ban, ahol a grafikai stílusból adódóan a nextgen és a PSP színvonal erősen közelít egymáshoz). A cél jól láthatóan az volt, hogy a rajzfilm stílusát és hangulatát hitelesen konvertálják a különböző konzolokra, és ez a lehetőségekhez mérten tökéletesen sikerült is. Xbox 360-on és PS3-on gyakorlatilag végig az az érzésünk, hogy a háromdimenziós Springfieldben járkálunk, a világ és a szereplők is maximálisan átadják ezt a hangulatot. Bizonyára rengeteg olyan játék van, ami több poligont mozgat és a kor elvárásainak jobban megfelel, de pontosan ez a grafika az, ami a legjobban illik a Simpsons-hoz. PlayStation 2-n annyiban változik a helyzet, hogy bár az élmény ugyanannyira rajzfilmszerű, értelemszerűen a kép nem annyira éles, hiányzik a nagyfelbontás nyújtotta „tisztaság". Ugyanott, ugyanazok a tereptárgyak vannak ebben a verzióban is, az apró vizuális különbségeket eltekintve tehát kijelenthető, hogy valószínűleg minden platformon hasonlóan hibátlan élményben lehet a rajongóknak része.

RAJONGUNK ÉRTE

Kapásból fel tudok sorolni az idei évből tíz-húsz jobb játékot, de ennek ellenére számomra mégis az utóbbi időszak legkellemesebb meglepetése volt a Simpsons. Nem is sorolnám a filmadaptációk közé, hiszen jól látszik a minőségi különbség, és az, hogy az eredeti sorozat készítői részt vettek a sztori és a párbeszédek kidolgozásában. Megkockáztatom, hogy ennél több humort egy videojáték nem is nagyon bírna el a műfaji elvárásokból és sajátosságokból adódóan, de a készítők egészen addig a pontig feszítették a húrt, amíg lehetett – hiába az innen-onnan „kölcsönvett" játékelemek, a maga módján közel tökéletes alkotás a Simpsons Game.

De. (Mindig van egy „de" ugyebár) Mindez csak és kizárólag a rajongók számára érvényes. Ők ha belevetik magukat a játékba, akkor pontosan azt kapják vissza, amit néhány rész megnézése után éreznének. Mindenki más bátran vonjon le kövér egy pontot, mert nem fogja érteni, hogy miről is lelkendeztem itt két oldalon keresztülők próbaképpen nézzenek meg egy részt. Aztán egy évadot. És már le sem tudnak jönni az anyagról.

Vega
vega576@freemail.hu

THE SIMPSONS GAME

ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: WII, NDS, PSP

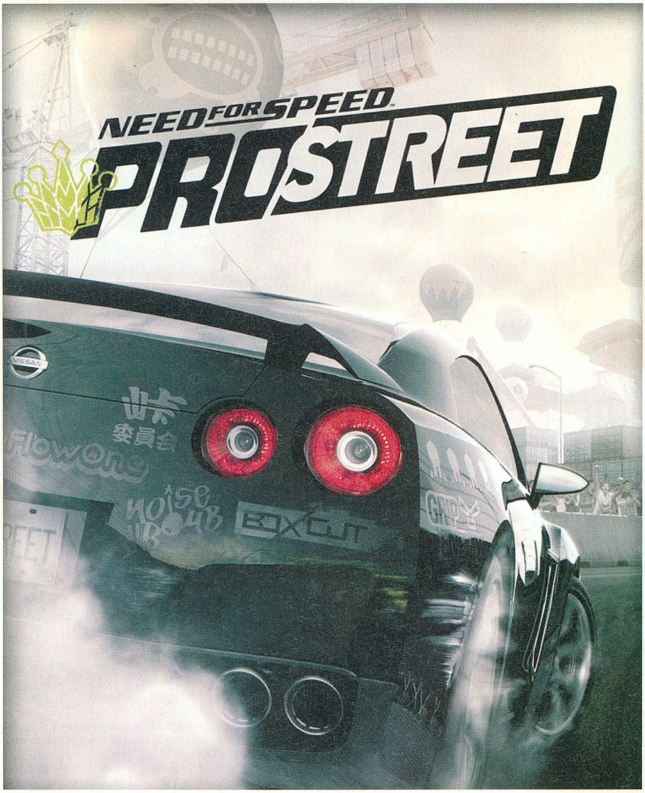
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

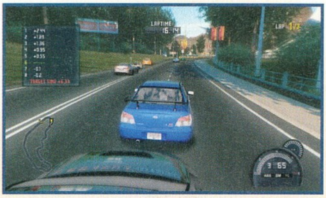
PS2	1 - 2 játékos memóriakártya 8 mb
PS3	1 - 2 játékos
X360	1 - 2 játékos

✔ egy simpsons játéknak ilyennek kell lennie
X aki nem rajongó, aligha fogja értékelni

PS2 PS3 X360
7 pont

NFS ROOKIE STREET











A Need For Speed minden év novemberében a nagy robajjal jön meg, és szakítja át a célszalagot. Az út mellett hangosan éljenez a felsorakozott nézősereg, de sokan már csak legyintenek rá, mert jó a verda ugyan, de minden évben ugyanazt a mutatványt hajtja végre. Az EA szerint most azonban vége a rókabőr szezonnak, mert a **Need For Speed ProStreet** személyében egy vadiúj versenyzőt ismerhetünk meg. Mi lenne, ha bevágódnánk a pilótafülkébe és erről mi magunk győződnénk meg?

LEGYÉL A KIRÁLY!

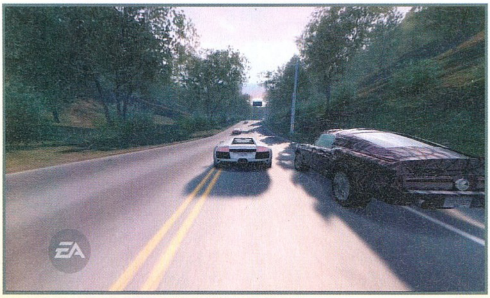
Az intro kellően felfokozott hangulatba repít minket. Nagyzene, kocsifelvonulás, benzingőz és égett gumiszag. Ez kérem a ProStreet szíve-lelke, maga a Race Day. Az Undergroundok után tehát most ismét az utcai versenyek kellős közepén találjuk magunkat. Hét szerveződés tartja lázban a világ pilótáit, akik egymással mérkőzve akarják egyszer s mindenkorra eldönteni, melyikük a legjobb – te is köztük vagy. A hét rendezvény mindegyike különböző versenystílussal és stílusjeggyel bír, és erre láthatóan nagy hangsúlyt helyeztek a készítők. Azt kell hogy mondjam, a design az egyik legerősebb eleme a játéknak; eszméletlen jó vizuális körítést kapunk a menükben és a bejátszások során, és az utcai királyok kocsijai is mind nagyon komolyan festenek. Hogy kikről is beszélek?

A ProStreeten belül négy főbb versenyszám kihívója lehetsz. Adott a Grip Race, amely a hagyományos, sima versenynek felel meg; a Drift Race nem szorul magyarázatra; a Drag Race a már ismerős gyorsulási verseny; és végül ott a Speed Challenge. A lényeg, hogy mindegyik versenyszámnak megvan a maga kiskirálya, akiket persze nem tudsz csak úgy egyből kihívni, előbb el kell jutnod hozzájuk. A Battle Machine-től a Super Promotionig a játék egyre komolyabb versenykiírások láncolatán át vezet el a végső ellenfél Ryo Watanabéhez, vagyis a Showdown Kinghez. Legyen az a nevadai sivatag hangos rockja, vagy a japán driftelő bajnokok dörmögő elektrója, föl kell venned velük a ritmust, mert a ProStreet erről szól. Versenyezz és dominálj!

LEGYÉL PROFI!

A Need For Speed széria életében immár hagyomány, hogy két epizódonként teljes megújuláson megy át, mely idén épp esedékessé vált. Volt a két Underground, majd azokat követően a Most Wanted és a Carbon is eléggé összetartoztak – jöjjön valami új! A készítők ezúttal az élethű versenyzést helyezték kilátásba, ami eddig tényleg nem volt jellemző a sorozatra.

Az első és legfontosabb kérdés tehát, hogy szimuláció lett-e a NFS ProStreet? Ez könnyen megválaszolható: NEM. A játék persze tartalmaz pár reálisabbnak mondható elemet, amelyek újdonságként hatnak a NFS világában, de az továbbra is inkább árkád versenyzés, mint valós. A másik szorosan ehhez kapcsolódó téma a részletes sérülésmodell, amit szintén nyakra-főre ígérgettek. Némileg csalódásként könyvelhetjük el, de ez se lett az igazi. Törik a kocsi ugyan, de ez a tipikus kamu törés, tudjátok: először a csomagtartó, aztán a motorháztető, majd később az lerepül… stb. Szó sincs tehát élethűen gyűrődő









kaszniról, valós fizikai leképezésről, a kocsi úgy roncsolódik, ahogy azt előre megírták. Ennek ellenére ne becsüljük le a lehetséges károkat, mert nem kell sok ahhoz, hogy totálkárosra törjük az autót; példának okáért elég felborulni vele. Fontos továbbá megjegyezni, hogy a ProStreet játékmenete jóval kötöttebb, mint az előző Need For Speedeké volt. Ezúttal nem tudunk szabadon furikázni, itt pusztán versenyek vannak, azokból viszont rengeteg.

Minden a versenynapokkal (Race Day) kezdődik. Egy Race Dayen több futam is megrendezésre kerül, legyen az Time Attack, Speed Challenge, Drift Race vagy egyéb. Mindegyik kiírást egy adott pontszámmal tudod megnyerni, mely pontokat természetesen a futamokért kapod. Nem kell megelégedned pusztán a nyeréssel, mehetsz a totális dominanciára is, ami kb. kétszer akkora erőfeszítést igényel, viszont a továbblépéshez szükséges, hogy egy adott számú versenynapon dominálni tudj. Ezek jelentik a belépőt a komolyabb eseményekre, a Showdownra, és így tovább. A végső cél a Showdown King, Ryo Watanabe trónjának megdöntése, ehhez azonban hosszú út vezet, megannyi ellenfélen keresztül.

Három nehézségi fokozatban terelgetheted a járgányt, Casual, Racer, vagy King. Ez így balról-jobbra egy olyan sort képez, ahol fokozatosan minden komputeres rásegítést kikapcsolnak. A Casual felel meg az eddigi NFS epizódok kezelhetőségének (szépen ledegradálták az eddigi munkáikat), ahol kanyarodáskor jótékonyan rásegít a helyes ívre, ezzel szemben Racer és King fokozatban ABS híján már nem tudsz fékezés közben kanyarodni, ami nekem nagyon tetszett. Nyugodtan válaszd csak a King fokozatot, falra mászni senki se fog a nehézsége miatt, azt garantálom.

A versenyfajtákról érdemes bővebben is ejteni pár szót. A Drift és a Grip Race egyértelműek. A Sector Shootout szektorokra bontva az adott pályát azt nézi, melyik szakaszt ki teljesítette leggyorsabban, majd a végén a legtöbb elsőséggel rendelkező pilóta nyer. A Speed Challenge-nél adott szakaszokon fölállított traffipaxok mérik az aktuális sebességet, és ezeket összeadva dől el az elsőség – vagyis elég csak az adott pontokon gyorsnak lenni. A program bőszen hirdeti, hogy ez mekkora újdonság, ennek ellenére én emlékszem, hogy ez a fajta verseny benne volt már a Most Wantedban is. A Time Attack versenyek raliszerűen folynak, a versenyzők egymás után indulnak ugyanazon a pályán. Legjobb köridő nyer! Nem érdemes az első nagyon meghajtani, hisz nagy valószínűséggel úgysem az dönt majd.

A Drag Race mind közül talán a legérdekesebb újítással állt elő. Páros leosztásban indultok neki, mindenki mindenkivel megy egyszer, ez négy versenyző esetén három menetet jelent. A rajt előtt érdemes melegíteni a gumikat, ezt kb. 10 másodpercig tudod megtenni, míg alulnézetből mutatják a kerekeidet. Tartsd a fordulatszámot folyamatosan a zöld zónában – ha jól csinálod, kapsz egy Indredible Burnout feliratot és nagyobb tapadást.

LEGYÉL TUNINGMESTER!

A fejlesztők láthatóan külön rágyúrtak a gumi alól fölszálló füsteffektre, mintha ez lenne a játék központi eleme. Látva a végeredményt, bár elmondható róla, hogy jól néz ki, különösebb jelentősége még sincsen (egyes előzetesek szerint a kocsi állapota is leszűrhető belőle, hát hajrá).

Nem úgy a tuningolásnak. Az NFS ProStreet koncepciója és egyben legnagyobb húzása az, hogy építsd meg a járgányaidat a különböző versenyszámokhoz. Természetesen más beállítás







felel meg egy Grip Race követelményeinek és más a gyorsulási futamoknak. Egy gyorsulásra szánt kocsinál pl. nem érdemes a fékekkel vagy a felfüggesztéssel törődni, ellenben a karosszéria nagyon is fontos változtatásra szorul, hisz az aerodinamika jelentős részben ettől függ. Mindent a már Carbonban látott hihetetlen részletességgel tudunk beállítani az autókon, mind vizuálisan, mind teljesítményben. Én ezt a procedúrát valahogy már halálosan unom, de végigrágva magam az összes beállításon azt mondhatom, rengeteg, talán minden eddiginél több lehetőség áll rendelkezésünkre. Szinte már GT szinten tudjuk az egyes elemeket kalibrálni, vagyis ha a kocsik reális viselkedéséről nem is fogunk ódákat zengeni, azért a különbségek a századmásodpercekben igenis meglátszanak.

Az új autókat a Car Lotból vételezed, ahol a menettulajdonságaikon túl azt is láthatod, az adott kocsi driftképes-e vagy sem. Ezután ki kell választanod milyen versenyekre szánod, ekkor kap egy alap gyári beállítást, ez az ún. Blueprint, melyet bármikor meg tudsz változtatni, meg újat is csinálni, tehát egy kocsit több különféle beállításra is belőhetsz. Ha versenystílust akarsz váltani, az előzőleg beállított blueprintjeid elvesznek, tehát érdemes mindent egyből úgy tuningolni, ahogy később szerepeltetni akarod. Nyilván ez a kocsi adataiból is következik.

LEGYÉL A LEGJOBB!

A versenyekről összességében jó benyomásaim voltak. A futamok alatt a DJ egyfolytában löki a szöveget a hangosbemondóból, és meglepően jól reagálja le a pályán történő eseményeket, ezzel is emelve a verseny hangulatát. Jó látni továbbá, hogy néha ellenfeleink is hibáznak, mintha csak hús-vér szereplők lennének: letérnek az útról, rosszul kanyarodnak, egymásnak mennek. Nem ritka, hogy összetörik járgányukat egy-egy verseny alatt, amibe mi jól belerohanunk, ha nem figyelünk oda. A mesterséges intelligencia tehát jónak mondható, mert épp olyan buta, mint mi. A futamok után fölszámolja a verseny közben keletkezett károkat, ezeket vagy pénzzel vagy markerekkel tudjuk javítani a megszokott módon.

A grafika PS2-n és 360-on is a jobbak közé tartozik, az autók korrektül lemodellezettek, semmi természetellenesség vagy „dobozérzet" nincs velük kapcsolatban. A pályák között akad pár kimondottan látványos, de sok egyforma is, ami nem meglepő, hiszen versenypályákról van szó. Összességében kicsit jobbra számítottam grafikai téren, a „következő generációs" változat a Dirt vagy a Motorstorm mögött simán elmarad látványban.

A zenei anyag az elmúlt idők trendje nyomán továbbszökkent az alternatív-elektronikus irányba, némi rockkal vegyítve, nem kell tehát többet szenvednie senkinek holmi T.I. meg Lil Jon miatt. A dalok egy jó része Junkie XL-től származik, és a soundtrack kb. fele hasonló stílusú. Meg fogtok lepődni mennyire jól passzol az elektro-sound a rockhoz. Stílusilag a ProStreet nagyon ott van a szeren!

KÜLÖNVÉLEMÉNY

Az új Need For Speed végül nem durrant akkorát, mint amenynyire bíztam benne. Az egész pontosan úgy néz ki, mint egy újrakevert és újratöltött tuningolós Need For Speed, ezúttal némi professzionális ízt kölcsönözve neki. Kétségtelen viszont, hogy a sorozat előző részeivel szemben a ProStreet egy sokkal szélesebb rétegnek nyújthat megfelelő szórakozást. Az EA mindig is jól nyúlt bele a témaválasztásba, és ez most sincs másképp. A ProStreettel valahová oda pozícionálták magukat, ahol nagyon nem akad kihívójuk, félúton az árkád versenyek és a szimulátorok közé. Az előzetesen beharangozott ígéreteiket viszont nem tudták tartani, és vélhetően nem is akarták, úgyhogy óvatosan a vásárlással, aki esetleg egy vérbeli komoly autós stuffra számít. Ez még mindig nem szimulátor, de még a felvetés is nevetséges olyan nevek ismeretében, mint a Forza Motorsport vagy a Gran Turismo.

Biztos vagyok benne, hogy a Need For Speed rajongók egy emberként fogják rávetni magukat a játékra és elégedettek lesznek vele. Ők vegyék meg nyugodt szívvel. A többieknek, az óvatosabbaknak némi körültekintést javaslok. A pontkérdést pedig ezúttal Martinra bízom, mert szívem szerint nem adnék rá 8.5-nél többet: ugyanis ha a Sega Rally világszinten nem kapott ennél jobbat, akkor szerintem ez sem érdemel.

kobe

MARTIN BELESZÓL!

Vállalván a rajongók kőhajigálását bátran kijelentem, hogy szerintem ez az utóbbi idők legjobb NFS-e! Nagyon király, úgy ahogy van: bejön a látványvilága, tetszik a kocsik stílusa, és ami amatőrként nekem a legfontosabb, állati jól és könnyen tudtam irányítani. Van az a „desert" pálya, hát ott tényleg hatalmasakat csatáztam, rohadtul élveztem. Ja, és végre nem éjszaka megy a buli – nekem tuti vétel!

NFS: PROSTREET

EA
MÁS VERZIÓ: PS3, PSP, DS, WII

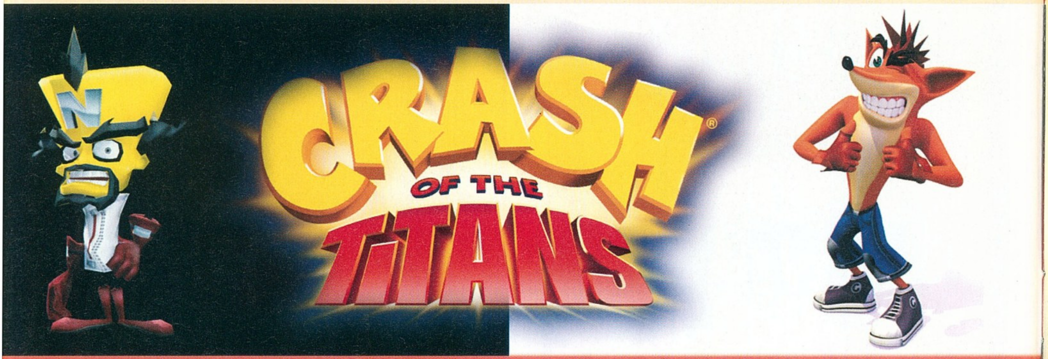
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1-2 játékos memóriakártya 8 mb
X360	1-2 játékos (online multi) 720p

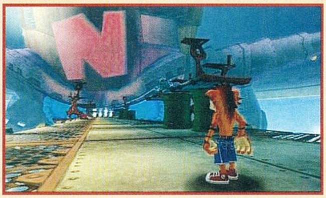
✔ tartalmas karriermód, hangulatos versenyek, stílusorgia
X félig beváltott ígéretek

PS2	X360
8 pont	

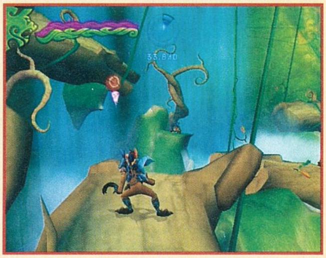
CRASH & GO!











Idén ősszel a Sierra Spyroja mellett a Sony egy másik ismert, évről-évre új installációkban jelentkező figuráját, Crasht is csatasorba állította. A kiadó szeme előtt valószínűleg az „Addig üssük a vasat, amíg meleg!”, hosszú távon nem mindig kielégítő célkitűzése lebeg, hiszen mióta az eredeti PS-es Crash Bandicoot játékok megálmodója, a Naughty Dog más vizeken – a Jak and Dexterén – hajózik, a sorozat bizony stagnál. Ennek oka legfőképpen a maszkos róka sorsát egyengetni próbáló, számos fejlesztő különböző reformtörekvéseiben keresendő, melyeknek hála az évente megjelenő Crash játékokból erősen hiányzik az állandóság (oldalra szkrollozós koncepció, kart játékok, vegyítés Spyróval, parti anyagok). Hősünk legújabb eljövetele, a **Crash of the Titans** esetében az esszenciálisnak számító PS2-es verziónál a Radical Entertainment ragadta magához a zászlót.

A PS2-es és PSP-s inkarnációiban – melynek portolásáért a Super Villain Studios felel – szinte tökéletesen megegyező Titánok Rombolása a megszokott, ezáltal fordulatokban és meglepetésekben nemigen bővelkedő felállással veszi kezdetét: Crash ősellenségei, Neo és Nina Cortex szörnyetegekké változtatták rókánk szigetének lakóit. Crash és Cortex tengelyt akaszt, mivel Neo világuralmi törekvései érdekében elrabolja Cocót és Aku-Akut. Eme összeütközés után indulunk el hősünk falucskájából – nevéhez hűen – végigverni a világot az ő enyhén butácska, ám mindenképpen poénos prezentációjában.

A harc mellett szerencsére a humor is központi jelentőséget kap a játékban. Maga Crash irányítása egyszerű, bár a platformer ugrásoknál olykor nehéz bemérni a távolságokat, mivel a figurának nincs árnyéka. A csatákban érdemes figyelni arra, hogy a Háromszöggel kivitelezhető, az ellenfél védekezését betörni célzó fejjel előre vetődésnél hosszan tartsuk nyomva a gombot, egyszer rácsapva a szimpla Négyszöges sallerrel egyenértékű. A Mojo nevű kristályok folyamatos gyűjtésével képességeinket fejleszthetjük, illetve újabb mozgásokat és kombókat tanulhatunk meg, mely utóbbiak az extrák megnyitásához fontos kombó-számláló feltornászásához szükségesek.

A játék minden egyes pályája szinte ugyanazon szisztéma szerint teljesíthető: egy nem igazán bonyolult, kisebb ellenfelek ledarálásával átitatott platformer rész végén egy arénába érkezünk, ahol az adott szegmens igazi rosszfiúján kell felülkerekednünk a továbbvezető út megnyitása céljából. Az ügyességi rész sajnos tényleg híján van a nagyobb kihívásoknak: statikus és mozgó platformokon szökellünk, robbanószerkezeteket kerülgetve gördeszkázunk, gombákon ugrálunk – bár utóbbi tényleg nagyon aranyos, rengeteget nevettem a Crash által fényes jókedvében hallatott hangokon. Mindeközben persze verünk mindenkit, akit érünk; pontosabban azokat a kisebb ellenfeleket, akik sikeresen eliminált száma fontos az adott pálya végén kiíródó összegzéshez, így az extrák megnyitásához. Némi változatosságot jelentenek a minijátékok – egy csillogó ködképződménybe kell belépnünk –, amelyekben időre kell különböző feladatokat teljesíteni; általában meghatározott számú tárgyat összeszedni vagy ellenfelet kinyírni.

A Crash of the Titans legnagyobb dobásának az opponensek „meglovaglása” tekinthető: a nagyobb monsztrák életerejét egy bizonyos mennyiségre lecsökkentve Aku-Aku segítségével Crash a nyakukba ugrik, majd az újult erővel rendelkező nagyobb lényt irányítva harcol tovább. Ilyenkor a Kör gomb nyomkodásával kedvünkre szökellhetünk egyik szörny nyakából a másikba, ami a teljes életerő megkapása miatt fontos. Mindez valóban vicces és jól néz ki, megspékelve az olykori lassításokkal és a rombolható környezettel. Ugyanakkor néha előfordul, hogy hősünk elvéti az ugrást, és a földön, rosszabb esetben a lávában vagy a savban landol az eredeti célpont helyett. Végleges elhalálozásunk egyébként a nálunk levő „életkristályok” (a képernyő tetején, középen megjelenő narancssárga szív számmal) mennyiségétől függ; ha elfogynak, az egész pályát elölről kell kezdenünk.

Az egymástól lényegében kevésben eltérő, erősen lineáris szintek keltette monotonitást a néhány átvezető jelenet töri meg. Rajtuk túl szerintem azonban sokkal többet ad az élményhez a tetszetős grafika és a zenei háttér. A környezet szép színes, alaposan kidolgozott és részletes, aranyos rajzfilmszerű látványt nyújt. A számos és meglehetősen változatos karakter szintén ötletes és szemet gyönyörködtető. A kamera ugyan sajnos rögzített (illetve a PS2-es verzióban mozgatható picit a bal analóg karral), és olykor nem mutat mindent pl. egy csihi-puhi során, de ezektől eltekintve nincs vele gond. Nekem igazából a legjobban az elképesztően jó, sokszor vérpezsdítő zenei betétek tetszettek, melyeket szinte tökéletesen applikáltak az aktuális környezethez és történéshez.

Jó pont jár a fejlesztőknek azért, hogy tetemes mennyiségű megnyitható extrával igyekszenek növelni a játék szavatosságát, mely a kellő számú ellenfél elpusztításából, az észlelőrobotok megtalálásából és a kívánt mennyiségű kombó beviteléből áll, majd vázlatrajzok és karakterinformációk megnyitását eredményezi. Ezek viszont maximum csak a gyerekeket és a hardcore rajongókat inspirálják. A Spyróhoz hasonlóan tehát ezt is rétegjátékként érdemes megközelíteni, mely kevés újdonságot fecskendezett a széria vérkeringésébe, viszont a fő jellegzetességeit masszívan szállítja. Ha egy új platformerre vágysz PSP-n, érdemes próbát tenni vele, de ha van PS2-d, a könnyebb kezelése miatt inkább a nagykonzolos változatot ajánlom.

Petúnia
petunia@tombraider.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem olyan átütő erejű, mint az első Crash részek, tartalmilag is sokkal soványabb, de még mindig egy korrekt platformjáték. Tetszik, hogy nincs agyonbonyolítva, és nem mellesleg kijött X360-ra is, amire aztán nem sok ilyen stílusú stuffot találsz.

CRASH OF THE TITANS

SIERRA / RADICAL ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: WII, X360, NDS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó (psp: kiváló)

PS2	1 - 2 játékos (2 kooperatív), 16:9, memóriakártya 8 mb
PSP	1 - 2 játékos (2 kooperatív)
PS2	✔ humoros, hangulatos, könnyen kezelhető X monotonitás, rövid, az epizodikus tartalom psp-n jobban érvényesül
PSP	✔ jól sikerült adaptáció, vicces és filinges X monotonitás, az új ötletek hiánya, rövid, inkább gyerekeknek való

PS2 PSP
7 pont









Alien Syndrome. A SEGA „gondoljunk újra minden elfeledett retro címet profitszerzés céljából" hadműveletének újabb darabja. 1987-ben borzolta anno a kedélyeket, és utoljára, kicsit újrarajzolt formában, a PS2-es Sega Classics Collectionben látott napvilágot. A nyolcvanas években a SEGA-t nagyon megfogta az akkor nagy népszerűségnek örvendő Alien mozifilm-sorozat, mivel mindamellett, hogy a játék alapsztorija és világa is teljes mértékben arra hajazott, egy másik hasonló témájú játékuk, az Alien Storm is napvilágot látott. Korábban azok nagy sikereket értek el, azonban nem hiszem, hogy ezzel az új epizóddal learatják újra a babérokat.

A történet is valamelyest a régi moziból táplálkozik, vagyis a játékban egy hölgyeményt, bizonyos Aileen Harding szerepét élhetjük át, aki feladatául kapta egy űrállomás kitakarítását a megszálló idegenektől, mindemellett azt felkutatva, célkitűzése még kiszabadítani az ott rekedt, életben levő túlélőket is. Ezt az alapszitut már mindenki ismeri, s annyira sablonos és unalmas, hogy nem is foglalkoznék vele többet.

A játék kezdetekor választhatunk, hogy a leányzó milyen fajta karakterosztályba tartozzon. Lehet robbantási szakértő, tűzszerész, kommandós, tank vagy mesterlövész. Ezek a „kasztok" a rá jellemző tulajdonságaikban és a tanulható képességekben, valamint a felszerelésekben különböznek. Miután megtörtént a választás, egy rövid képregény-montázs végigizgulását követően arcul csap a játék vizuális megjelenése. Elvileg egy PSP-s címként indult a „műalkotás', majd a fejlesztés végső stádiumában erőszakolták át Wii-re is, mely sajnos meg is látszik rajta. Körülbelül a PS1-en látott látványvilágot idéző színvonal majdnem arra késztetett, hogy a „leggyorsabban a gépből játékkidobás rekordját" állítsam fel sec-perc alatt. Alacsony felbontású textúrák, béna effektek – nem értem, hogy mer még manapság valamilyen cég ilyen szemetet megjelentetni? Míg PSP-n a kisebb képernyőnek hála még szódával elmegy, de TV-n nagyban ez valami botrány.

Mélylevegő, majd újra a kezembe ragadtam a Wiimote-Nunchuk párost. A játékmenetet kóstolgatva konstatálom, hogy a korábbi cselekményt másolja. Felülnézetes shoot 'em up továbbra is, azonban most némi RPG injekcióval beoltva. A cselekmény nem túl változatos, mivel többnyire kifullad a megállás nélkül áramló, igénytelenül kidolgozott, a változatosság legkisebb szikrája nélküli, ötlettelen szörnyek pusztításában. Ez talán jó volt a '80-as évek derekán, de most már sehogy sem állja meg a helyét. Valamelyest mindezt színesíti, hogy minden egyes gyilok után pontokat kapunk, amiből felszereléseket vásárolhatunk az állandó társunktól, egy repkedő-mozgó-robotféleség scarabtól. Mindamellett, hogy boltként is funkcionál, lézerfegyverével segít eliminálni az ellent. Ezen kívül a jobb oldali kijelzőn látni fogunk egy függőleges sárga csíkot is, ami ha elér a tetejére, szintet fogunk lépni. Szintlépéskor tudjuk elosztani a képesség, illetve skill pontjainkat. Játék közben rengeteg cuccot is szerezhetünk, amit hősnőnkre aggatva, azt külső megjelenítésében is csinosítja. A jobb felső sarokban egy térkép látható a HUD-on. Ezen minden fel van tüntetve, úgymint az aktuális feladat, a célpont megjelölése, majd annak teljesítését követően maga a kijárat helye is. Elakadni tehát nem nagyon lehet, inkább növeli frusztráltságunkat, melynek az okát a vég nélkül érkező ellenfelek, illetve még az elején a játék nehézség szintje jelenti, bár jól feltáplált karakter esetén ez sem szempont. (Már ha valaki abban éli ki perverz vágyait, hogy szabadidejében ezzel a játékkal táplálja hülyére magát.) A hangulat az itt sajnos szintén ismeretlen fogalom, ami megint csak elvesz a játék amúgy is eléggé siralmas összképéből.

Egyes egyedül a játék irányítása az, ami legalább mindkét konzolon viszonylag rendben van, de valahogy Wii-n többnek érzem. Az akció kezelésére mind a lőfegyver, mind a kézifegyver esetében jóval használhatóbb a nintendós masina kontrollere. PSP-n szinte lehetetlen a lőfegyverrel támadni, a buta kamerakezelés és a túlbonyolított célzás miatt, lévén nem 360 fokban, hanem kb. olyan 30 fokonként lehet csak lőni. Hiába van egy olyan funkció, hogy ha folyamatosan nyomjuk a lövésgombot, akkor löveg irányt tart, ha a lövés szöge szinte sosem lesz megfelelő, ezzel sem érünk semmit. Wii-n a pointernek hála ez gyerekjáték. Alapkézifegyverünk a bárd. Wii-n az A gomb használatával sima támadásra, míg különböző mozdulatokkal operálva speciális támadásokat varázsolhatunk vele. Ilyen a 360 fokos pörgés, ami jobbra-balra suhintással, míg például a kétkezes lesújtás annak lefele mozgatásával történik. PSP-n mindez több gomb egyszerre történő lenyomásával sikerülhet csak. A kameraman szereplése is felhasználóbarát ebben az esetben. Míg PSP-n egy gombot kellett lenyomnunk, s emellé az iránygombokat a kamera forgatásához, addig itt csak egy laza csuklómozdulat a Nunchukkal. Legalább valamit jól tudtak hasznosítani a sok negatív dolog mellett. Hogy legyen egy pár pozitívum is a végére: a 4 játékos co-op módozat lehetősége, mini-játékok, 40 szint, a 20 óra játékidő, valamint a játék árszabása is budget kategóriás, legalábbis Amerikában, nálunk sajnos nem…

Kenny
peterkern@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Nem mondom, hogy nincs olyan ember a világon, akinek ez a játék tetszik, de én ebbe a körbe nem tartozom bele. Pedig én aztán komálom a retro cuccokat.

ALIEN SYNDROME

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó (psp: közepes)
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

PSP — 1 - 4 játékos, wifi

WII — 1 - 4 játékos, 480p, 16:9

✔ egy klasszikus felelevenítése
X bár ne tették volna

PSP	WII
3.5 pont	**4 pont**

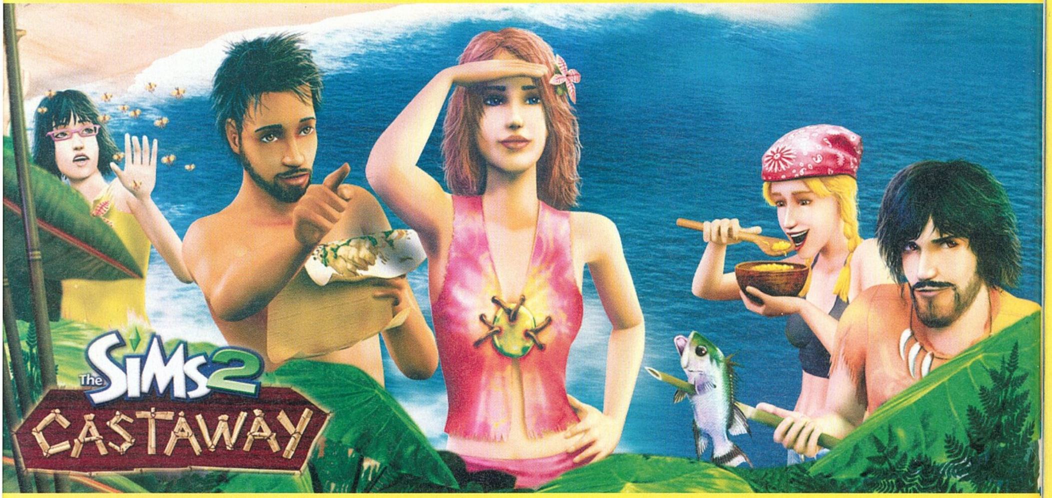
KÉK LAGÚNA







A stratégiai játékok narkotikumok. Legalábbis esetemben biztosan, akinél az Age of Empires-ön túl inkább csak a konzolos Sims sorozat váltotta ki a „még hajnal kettőkor sem tudom abbahagyni, mert ezt még ki kell próbálnom, azt még meg kell néznem" élményt. Sokak – általában a szériával nem szimpatizálók – szerint a Sims *csajos* játék. Ez talán csak abból a szempontból igaz, hogy szerintem tényleg nagy élvezet öltöztetni-frizurázni-sminkelni a női karaktereinket. Viszont az erősebbik nemet is vonzó másik nagy jellemzője a game-nek a lakberendezés, hogy kedvünk szerint glancolhatjuk ki a kezdetben általában igen szegényes kis viskónkat, abból mindig cifrábba költözünk, netán zéróról teljesen újat is építhetünk.



Mindez – sztori módban – nyakon öntve egy kissé ostoba, ám mégis élvezetes történettel, az emberi kapcsolatok kialakítása szélsőségeknek is teret adó lehetőségével és humorral – ezek felől nézve talán érthető a simek sikere. Az eleddig egymástól ugyan nem túlságosan eltérő menetű The Sims játékok (Bustin' Out, Urbz, The Sims 2, Pets) után íme egy újító jellegű kezdeményezés: a **Castaway**.

ELVESZNI JÓ!

...abban az esetben, ha legjobb barátainkkal, netán a kiszemelt hapsival / csajjal járunk szerencsétlenül egy rongyrázós jachtkiránduláson, és érünk partot – bár egyelőre egy szál magunkban – egy paradicsomi trópusi szigetvilág egyik gyöngyszemén, ezáltal kezdve meg évi rendes szabadságunk túlélőtúrával megspékelt, néhány hónappal kibővített változatát.

Nos igen, az alapfelállás más, mint eddig megszoktuk: a PS2 és Wii verziónál először is kezdeti lépésként nem egy, hanem akár öt karaktert hozhatunk létre, mondjuk legjobb barátainkról mintázva azokat. :) Érdemes átgondolni, egyedül vagy többedmagunkkal óhajtunk hajótörést szenvedni: bár egyedül nehezebb, valahol kényelmesebb, mert ugyan később a többi simmel különböző feladatokat lehet végeztetni, az olykor rendetlenkedő AI miatt meggyűlhet velük a bajunk. Jómagam a középutat választottam: mindig jó egy férfiállat a háznál, főleg ha én mondom meg neki, mit gyűjtögessen, halásszon-vadásszon, miközben én sminkelek, szevasz. :) A karaktergenerálás – a véletlenszerű kiválasztás lehetőségén túl – a szokott úton zajlik: külső megjelenés (a frizurák nagy része olyan, mint korábban), személyiség, csillagjegy, illetve új opcióként foglalkozást is kell választanunk, mely kihatással lehet későbbi tevékenykedésünkre. Például ha tanárok vagyunk, jók a logikai képességeink, ha igazgatók, remekül szervezünk és irányítunk, ha séfek, jól főzünk, stb. DS-en csupán a külső megjelenést állíthatjuk be, és ott csak egy simet hozhatunk létre. Miután megvagyunk – én erre jó két órát szoktam szánni, biztos ami biztos –, néhány fénykép meséli el a Simplicity névre hallgató jacht szerencsétlenül járásának mikéntjét, majd indulhat a Robinson Cruso-ék hányattatásának története.

Partra evickélését követően simünk csupán pár nélkülözhetetlen tárggyal (kés, a nagykonzolos verziónál a tengervíznek ellenálló vécépapír, jógamatrac), illetve egy hasznos kézikönyvvel rendelkezik, mely utóbbi kérésünkre elmagyarázza az alapvető dolgokat. Az egymástól csak az irányításban különböző Wii-s és PS2-es verzió esetében új területekre jutva további ilyen könyveket találunk, melyek az aktuális céljainkat taglalják, DS-nél pedig a karakter feje felett megjelenő kis lámpácska figyelmeztet a friss ideákra. Habár nem fontos betű szerint követni ezeket a parancsokat, előbb-utóbb nekik megfelelően fogunk cselekedni, hiszen a dolgok általában a leírtak szerint következnek egymásból, egy hagyományosan meglehetősen lineáris játékmenetet eredményezve.

A KONTROLL

...külön fejezetet érdemel, hiszen három, egymástól nagyban eltérő platformról van szó. Nos, az irányítás DS-en sikerült a legegyszerűbbre és legnagyszerűbbre. Az aranyos, 2D-s környezetekben a stylus használatával point-and-click módon tereljük a karaktert. A tárgyak vizsgálata ugyanígy történik: rámutatunk











az objektumra, és a legördülő menüből választjuk ki a kívánt cselekvést. Simünket az L gombbal ösztökélhetjük gyorsabb mozgásra, a d-paddal pedig anélkül nézhetünk szét az új területen, hogy a karakterrel mozognánk. A X-szel hívhatjuk elő a térképet, amely a szigetek már felfedezett részeit mutatja, és segítségével az egyfeszt nyargalászás helyett egy kattintással eljutunk a kívánt lokációra; ez egyébként igaz a nagykonzolos installációkra is. Amiben kiváltképp kiemelkedik a DS, az a minijátékok prezentációja: igazi interaktív módon, nagyon ötletesen sikerült ezeket megvalósítani. Halakra és bogarakra az érintőképernyő bökdösésével vadászhatunk, míg személyes kedvencem, a tűzgyújtás a stylus-szal való kaparászással, majd a mikrofonba történő belefújással valósul meg – ne próbáld metrón, vonaton, furcsa pillantások fognak rád szegeződni. :)

PS2-n szinte minden a megszokott, kivéve a hosszú töltési időket, valamint az olykor bekövetkező fagyásokat. Az előbbi néha próbára teszi a türelmünket – két helyszín között akár egy kávét is megihatunk –, az utóbbi miatt pedig ajánlott gyakran menteni. Jómagam furcsálltam mindezt, hiszen a korábbi részeknél nem volt ilyen probléma, illetve a Wii tulajdonosoknak sem kell ettől tartani.

Annál inkább a kissé nehézkes irányítástól. A Wii-s Castaway a Wiimote-ot és a Nunchukot használja. Ha a Wiimote-tal a képernyőre mutatunk, előjön a menü és az állapotjelző – ám csak ekkor. Én szeretem mindig látni az állapotjelzőt, így egyfolytában a képernyőre kellett szegezni a távirányítót. A menükben való navigálás a Nunchukkal és a d-pad használatával történik, igen pontatlanul és idegesítően. Az igazi baj ott van, hogy az amúgy sem egyszerű menü bizonyos részeit csak a Wiimote-tal, vagy a Wiimote-tal és a Nunchukkal együtt egyaránt elérhetjük, így a kettő használata sokszor összekeveredik. A Simet a Nunchukkal és a Z-vel mozgatjuk. Ebben az a problémás, hogy a karakter csak azzal a tárggyal interakciózik, amivel arccal szemben és a megfelelő irányban áll, mely igencsak megzavarja a dolgokat több objektum esetében; némi segítséget jelent, hogy a Wiimote-tal is rámutathatunk a kiválasztott cselekvésre. Viszont még így is gyakran lomhán tudunk akciózni, és a kiszemelt célszemély már régen odébb sétált, mire nagy nehezen sikerült útjára indítanunk a kívánt cselekvést. (Személyes, ezáltal kevésbé objektív véleményem szerint a Wii-s kontroll a PS2-eshez képest agyon van bonyolítva.) Csalódás volt számomra, hogy a minijátékok ugyanolyanok, mint PS2-n, pedig lenne lehetőség a vasban olyasmi vicces interaktivitás megvalósítására, mint a DS verzió esetén.

TÚLÉLNI

...innentől kezdve nem nehéz. A korábbi, jóval urbánusabb részekkel ellentétben a Castaway-ben nem kap szerepet a pénz, azaz minden szükséges tárgyat magunk barkácsolunk a szigetek igencsak bőséges forrásait – bambusz, pálmalevél, különböző fafélék, gyapot, obszidián, sárgaréz, agyag stb. – használva. A játék elején az egyszerűbb anyagokat kézzel szedjük össze, a kifinomultabbakhoz eszközöket – késeket, baltát, horgászeszközöket – kell barkácsolnunk.

A játékban előrehaladva, egyre több területet felfedezve és egyre újabb eszközöket készítve simünk igényei folyamatosan növekednek. Míg közvetlenül a partra vetődése után csupán enni és aludni óhajt, ám hamarosan vágyakozni fog a tisztaságra, társakra, egy otthonnak nevezhető helyre. Vagyis a szokásos módon kell gondoskodnunk ezekről az igényekről, a szociális kapcsolatok terén bevezetett újításokkal: míg nem akadunk elveszett társaink nyomára, a helyi csimpánzokkal is barátkozhatunk, akiket gyümölcs és egyéb matériák gyűjtésére is beidomíthatunk, továbbá kietlen magányunkban homokból építhetünk magunknak egy figurát, akihez beszélhetünk. Az éhség csillapítása igen egyszerű az elképesztően bőséges és változatos flórának és faunának hála: rengeteg érett gyümölcs, zöldség, hal, sőt csirke, vaddisznó és további emlősállat közül választhatunk. A növényeket nyersen is fogyaszthatjuk, ám tűzön elkészítve és kombinálva a hozzávalókat változatos és laktató étkeket kísérletezhetünk ki. Ez természetesen főzési képességünk növekedését vonja maga után, ahogy minden tevékenység a neki megfelelőt; így például favágással, úszással erősebbek leszünk, az építkezéskor és az új tárgyak készítésekor a mechanikai és kreatív képességeink fokozódnak, az állatokkal / más simekkel való barátkozás a vonzerőnket növeli.

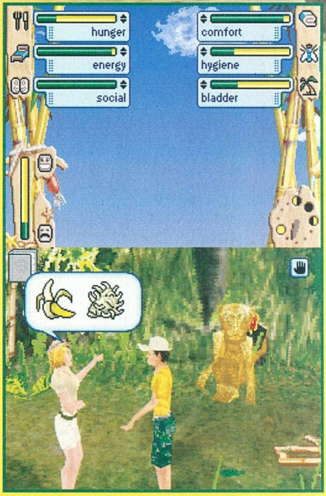
Ami a személyes kapcsolatokat illeti, a társainkkal való interakció a szokásos pozitív és negatív gesztusok szerint zajlik, melyek nemigen változtak. A legjobb viszony felső határa továbbra is száz pont, a romantikus akciók között viszont csak a romantikus ölelés, a szerenád és a kéz megkérése szerepel. A korábbiakkal ellentétben sajnos nincsen csók és szex – talán ez lehet az oka annak, hogy lázas próbálkozásaim ellenére egyelőre képtelen voltam összeházasítani a két simemet (a netes fórumok hozzáértői szerint valamilyen növény – afrodiziákum – kell ehhez, túrjon utána, akit érdekel. :)

A game gerincét tehát a gyűjtögetés képezi, melyet megkönnyíthetünk azzal, ha a majmokon túl valamelyik társunkat állítjuk erre vagy a főzésre, de még így is sokat kell nyomkodnunk a tárgyak begyűjtésére szolgáló gombokat. Ezentúl az új eszközök készítésén – melybe a ruháink varrása is beletartozik – és a táborhelyek építésén van a hangsúly. Utóbbiaknál gond lehet a kecók felhúzásának teret adó, kicsi hely, no és túl sok objektumot sem zsúfolhatunk be egy helyre a megszokott tűzveszély kiváltása nélkül. A felállított kalyibák is különbözőek, a gyengébbek kevésbé állnak ellen az időjárás viszontagságainak.

Utóbbiban ugyan nincs túl sok változatosság, mivel csupán a szakadó esőt és az olykori földrengést jelenti, viszont a napszakok átalakulása tényleg szemet gyönyörködtető. A grafikus prezentáció egésze felfrissült, vékonyabb és stilizáltabb karakterekkel, melyek a megszokott, expresszív animációkkal mozognak. Audiovizuális szempontból dicséretet érdemelnek a zenei betétek is: a remek trópusi hangulatú (pl. reggae) számok mellett most először a simek zagyva nyelvén megszólaló trackek is kelletik magukat a repertoárban.

Összességében a leporolt grafikának, új hangoknak és zenéknek, valamint a módosult játékmenetnek hála a Castaway lehetne a The Sims sorozat egyik legjobb, ha nem a legjobb darabja; a feltételes mód a vizsgált három platformos változat különböző hiányosságaiból vagy irányításbeli nehézségeiből származik. A Sims szimpatizánsok esetén viszont mindenképpen ott a helye a polcon a többi mellett – nálam is így lesz.

Petúnia
petunia@tombraider.hu





MARTIN BELESZÓL!

Életemben nem olvastam még ilyen korrekt, élménydús Sims bemutatót, azt hiszem Pet megnyerte a sorozat tesztelési jogát az idők végezetéig. Megfelelő embert a megfelelő munkára! ;)

THE SIMS 2: CASTAWAY

ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó (ds: közepes)
játszhatóság:	közepes (wii: elmegy)
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló (ds: jó)
hangulat:	jó

1 játékos

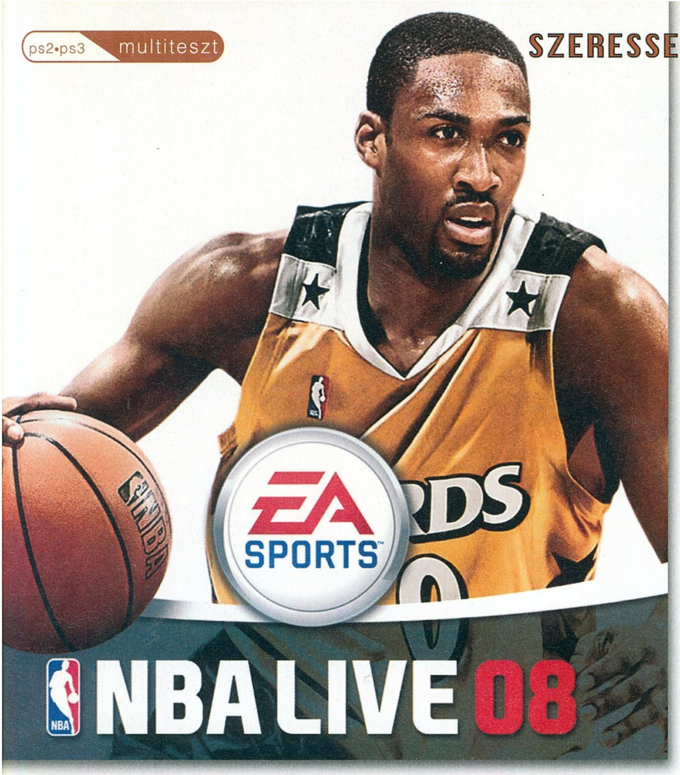
PS2
✔ új grafika, zene és játékmenet
X hosszú töltési idő

WII
✔ szép grafika, rövid töltési idő
X körülményes irányítás

NDS
✔ ötletes minijátékok, praktikus point-and-click irányítás
X a karakterek és a grafika kissé elnagyolt

PS2 WII: **7.5 pont**
NDS: **7 pont**

SZERESSEM EZTET A JÁTÉKOT...











Új év, új NBA Live. Örülünk neki, de valahogy úgy érzem, hogy a szokásos éves toldozgatás-foltozgatás helyett inkább ki kéne dobni az egészet, és magát a kosárlabdajátékot venni alapul, majd arra építeni rá egy korrekt szimulációt – már amennyire azt játék formájában szimulálni lehet. Lassan már a játékosok lábának izzadását is kontrollálhatjuk, de hát ez nem az, amire a kosarazást kedvelő réteg vágyik. Mert jó, már lehet gyors labdakezelést véghezvinni a jobb joy-jal, és becsapós kamulövésekkel megtéveszteni az ellenfeleket, de a sportág dinamizmusa ettől még nem jön át a képernyőn. Na nem mintha naponta kosaraznék, de azért voltam már sok meccsen, és közvetítésekben is valahogy más az egész. Mindegy, ez most csak úgy eszembe jutott…

Az aktuális újításokra visszatérve biztos tetszeni fog sok embernek az a lehetőség, hogy a sztárok egyéni mozgásait is megcsinálhatjuk a lövés gombbal és a joy mozgatásával, ami főleg a bálványimádók kedvence lesz. Én viszont jobban örültem annak, hogy az L2-vel színes sávok formájában láthatóvá válik az, hogy az adott játékos, akit terelgetek, melyik kosár előtti zónában hatékony. Ezt háromféle színnel jelölik, így értelemszerűen célravezetőbb is a támadás, ha egy szemből jobban teljesítő fickóval nem az oldalról zsákolást erőltetjük. Érdekes módon a főképernyőn a PS3 verzióban nem a szokásos videostreaming ment, mint a PS2 változatnál – de lehet, hogy csak a tesztváltozatban van ez a bizonyos kosaras, akivel pattogtathatunk kicsit, míg kitaláljuk, mit akarunk csinálni. A mozgását elemezgetve azt mondom, hogy ez már kezd hasonlítani egy valódi emberre, a fejével követi a labdát, viszonylag jók az egyes mozdulatok közötti átmenetek is, szóval elérték azt a szintet, amit olyan 3 éve kellett volna.

A szokásos játékmódok közül még mindig a Scenario a kedvencem, mivel ebben valós helyzeteket is be lehet állítgatni, éppen kinél van a labda, meg idő, majd onnan újraírni a történelmet. Jópofa dolog a töltés alatti kvíz is, pláne, ha többen vagyunk több kontrollerrel, és mégplánébban ha otthon vagyunk a témában. Persze most is van csapat menedzsment és játékoskreálás (elég részletesen a külső és belső tulajdonságokat illetően), így valódi egyéniséget fabrikálhatunk. Ha meguntuk a mesterséges vagy baráti ellenfeleket, akkor pedig felmehetünk a netre egy gépről akár négy játékostársunkkal is.

Persze ne sumákoljátok el a kellő gyakorlást, mivel azért változott a kezelés, no meg ott a fogásos védelem, és természetesen másmás stílust igényel a védekezés, passzolgatás és kosárra dobás egyaránt. Pár meccs lejátszása után viszont feltűnt, hogy mintha a játékosok intelligenciája néha kihagyna, például védekezés közben nem tudtak mit kezdeni a leforduló játékossal, néztek előre tovább. A játékmódokban sincs nagy változás, többek között a Dynasty mód, 8 Team Tournament, és egy FIBA világbajnokság, ahol más ligák kosarasait is kipróbálhatjuk.

PS3-on grafikailag némileg fejlődött a cucc, bár még mindig képtelenek voltak bekapcsolni az élsimítást, amitől eléggé fűrészelnek a kontrasztos szélek. De legalább nem rángat, a képfrissítés is folyamatos, csak visszajátszásban ocsmány diavetítés. Nem azért, mert nem bírja a megjelenítő, hanem mert egyszerűen kikockázzák a frame-eket anélkül, hogy mondjuk dupláznák azok kiszámolását. Mindegy, amúgy nem túlzottan vagyok megelégedve a minőséggel, mert a mai gépek ennek minimum a dupláját tudják, és már rég össze kéne kevernünk a generált dolgokat a valóságossal, mint ahogy ezt már megtapasztaltuk a Gran Turismo 3 esetén PS2-n. Oké, szebb mint az előző, de más gamékban sokkal jobban kidolgozott fikcionális embereket láthattunk már. Na meg ott van a nézőtér, ami a harmadik sortól felfelé elég ocsmány, pláne, ha látszik mondjuk a bedobó játékos mögött.

PS2-n a helyzet szintén változatlannak tűnik. Kínjukban már olyan dolgokat variáltak meg, mint a kamerakezelés, ami folyton változott, míg át nem állítottam hagyományos módba, hogy azért játszani is tudjak vele (bár néhány nézőpont talán jobb, életszerűbb látványt teremt egyes esetekben, mint eddig). Na jó, azért a játékosok némileg emberformább viselkedést kaptak, de most nem tudom, hogy újraírták, vagy csak átállítottak pár kapcsolót az AI generátorban. Itt is van FIBA mérkőzésre lehetőség, meg online játékra, vagy egygépes multira. A grafika sajnos még PS2 viszonylatban is csak közepes, azt nézve legalábbis, hogy más fejlesztők mennyit haladtak a játékok minőségével az évek során. Ezzel is nyomtam pár meccset, gyakorolgattam a trükkös zsákolásokat (a kézen átpördülőst azért kissé túlzásnak gondolom), és elszórakoztam az egy-egy elleni dobálgatással. És mivel valószínűleg ez volt az utolsó PS2 változat, én inkább azt mondom, hogy csak akkor vedd meg, ha a közeljövőben nem tervezel venni nextgen masinériát.

Ami ellenben mindkét játékban profi volt, azok a hangok. Szuperül visszhangzik a hangosbeszélő, a zenék pedig ismét kiváló válogatásnak bizonyultak. De mivel ez basketball és nem jukebox, sajnos nem tudom a pozitívumok közé számítani.

Dzs O'neill

MARTIN BELESZÓL!

Volt nem is olyan rég az a streetballos izé, az nekem sokkal jobban tetszett…

NBA LIVE 08

EA
MÁS VERZIÓ: PSP, X360, WII

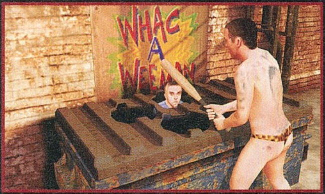
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes (ps3: jó)

PS2	1 - 2 játékos (2 online)
PS3	1 - 4 játékos (8 online)
PS2	✔ vannak rosszabb kosárjátékok is X framerate gondok
PS3	✔ javult némileg az egész összkép tavaly óta X ennél jóval több kell a 2k sportstuffok ellen

PS2	PS3
6.5 pont	**7.5 pont**

HI, MY NAME IS JOHNNY KNOXVILLE WELCOME TO JACKASS







A legenda szerint Johnny Knoxville-t igen sajátos módszerek szerint nevelte az apja, melybe simán belefért az, hogy az éjszaka közepén egy virslit dugott a kicsi Johnny szájába, majd letolt sliccel odaállt az ágya mellé. Nem csoda, ha Johnny Knoxville (akinek a Knoxville csak a felvett neve) nem a szokványos pályákat választotta, hanem valami egészen mást. Ööö... mit is pontosan?

A KÁOSZBRIGÁD

A Jackass eredete ködbe vész. Annyi bizonyos, hogy több szál futott össze, míg a végleges produkció kialakult. A deszkás Bam Margera és haverjai javában gyártották a saját készítésű esős-borulós videókat (melyek közül egy csomó bekerült a műsorba is), Steve-O pedig bohóctanoncként marhult, de kellett még Knoxville és az ő kapcsolatai, hogy az MTV is felfigyeljen a dologra. A Jackass pedig azt követően, hogy zöld lámpát kapott, egy szempillantás alatt az egyik legnagyobb hisztéria övezte műsor, meg a popkultúra része lett, és meghozta az ismertséget a srácoknak, akik ezután már hollywoodi sztárokkal és ismert zenészekkel bratyiztak, majd egy egészestés filmet is leforgattak (azóta kettőt).

Mindezt nem most bányásztam össze, hiszen annak idején rendesen túrtam a netes oldalakat értük, és talán azt is megkockáztatom, hogy az összes epizódjukat láttam. Bizony volt idő, mikor hétvégén egy nagy társaság összeültünk, és egész álló nap Jackasst néztünk, a beszélgetések nagy része kezdődött, vagy végződött úgy, hogy a srácok már megint mit csináltak. Ez a láz persze azóta már rég lecsengett, mivel a műsor is megszűnt már egy ideje. Azóta Steve-O és Chris Pontius a Wild Boyz-ban terrorizálják az élővilágot, Bam Margera saját reality show-t kapott, Knoxville pedig idióta filmekben tűnik fel időről-időre. A Jackass valószínűleg valamennyiük életében a csúcspontot jelentette.

Egyébként aki nem tudná, a srácok mind kaszkadőr-sulit, vagy más egyebet végzett profik – kivéve Knoxville-t, aki szimplán csak mazochista –, tehát nem arról van szó, hogy köznapi emberek unalmukban sportot űznek egymás leamortizálásából. Ilyenkor szokás mondani, hogy „ezt ne próbáljátok ki otthon", ami természetesen nem vonatkozik a videojáték változatra.

JACKASS – A JÁTÉK

Lássuk: betesszük, elindítjuk, leokézzuk, Jackass logo bejön, zene meghall, öröm, mosolygás, jókedv, szinte már boldogság. Kezdjük a jó dolgokkal. A srácok közül egy kivétellel valamennyien szerepelnek a game-ben. Sajnos az az egy pont Bam Margera, aki úgy látszik mostanra akkora sztár lett, hogy már nem fér bele egy ilyen projectbe. A Jackass ettől függetlenül elég jó játékos alapanyag, és ha belegondolunk, eléggé sokféleképp megvalósítható lett volna. Végül a fejlesztők maradtak a legegyszerűbb és legkényelmesebb megoldásnál, és egyfajta minijáték-gyűjteményt csináltak belőle. A legközelebbi rokon talán a nemrégiben megjelent Rayman Raving Rabbids. Itt is csoportos leosztásokban kapjuk a feladatokat, azzal a különbséggel, hogy itt csoportok helyett egyes epizódokra oszlanak a feladatok, hiszen a célunk a minél magasabb nézettségi arány elérése lesz. Na és mi emeli a nézettséget? Természetesen a minél nagyobb zuhanások, látványos esések, orrba-szájba sérülések. A játék nem viccel: míg egyik szereplőnkkel épp a magasból buckázunk alá egy domboldalon, folyamatos nyomon követhetjük, hogy közben milyen sérüléseket szedett össze, természetesen mind orvosi elnevezéssel és látképpel. A játék tehát hozza a régi Jackass hangulatot, amit csak fokoznak a régről jól ismert dalok, melyek akár önállóan is megállnák a helyüket. Az animációk és a fizika elég jók, a figurák viszonylag élethűen esnek-kelnek, a környezet is a maga stílusában jól néz ki, feltűnően színes minden.

Epizódonként öt pályát kapunk, melyekből összesen hét van, tehát könnyen kiszámolható, hogy összesen 35 féle „kihívásban" lesz részünk. Jó helyre került az idézőjel, ugyanis a játékban ilyesmi nincsen. A feladatot legtöbbjét röhögve teljesíted első nekifutásra, utána maximum az elégséges pontszám elérése, vagy a puszta szórakozás miatt állsz neki újból. Van pár jópofa feladat, de sajnos elég soknak inkább ismétlődő jellege van. A jobbak közé sorolható az épület tetején való bevásárlókocsi-verseny (ki áll meg legközelebb a perem széléhez), vagy a zsonglőrködés, de felbukkan pár régről ismert műsorszám is, mint a tojásevő verseny, és Partyboy-jal is rophatunk a hi-fi részlegen egy mini-ritmusjáték formájában. Talán jobb lett volna, ha a showban szerepelteket egy az egyben megvalósítják. Azt is furcsálltam, hogy a program alapból beadja a legjobb válaszható szereplőket, mert az ugye egyértelmű, hogy Steve-O, Chris Pontius, Ryan Dunn és Knoxville voltak a show főszereplői (meg Margera).

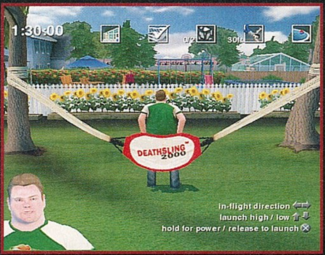
A PSP verzió egyébként szinte bitről-bitre ugyanaz, mint a PS2-es változat, kivéve két elég fontos dolgot. Az egyik a bővebb multiplay opció, a másik a saját klip rendezésének lehetősége. Mindkettő a PSP előnyére szól, és talán az is a kis gépnek kedvez, hogy egy ilyen játékkal az ember szívesebben nyomul sokszor öt percet, mint hogy egyhuzamban nyomja le.

Egy szó, mint száz, ez egy jópofa/poénos/otromba minijáték-gyűjtemény az egykori Jackass show főszereplőivel, azokkal az állatságokkal, pofás körítéssel, de gyermekded módon megvalósítva, különösen ami a kihívást illeti. A régi rajongóknak mindenképp ajánlom kipróbálásra, és baráti társaságoknak közös marhulásokra is jó lehet. De vigyázz, semmit ne próbálj ki, amit a játékban látsz!

kobe

MARTIN BELESZÓL!

Volt egy idő, amikor sokat néztem a Jackass-t, mert nálam valóban elérte a célját a műsor: sokat röhögtem az állatságokon, amiket csináltak ezek az idióták. Főleg Knoxwille szereplése tetszett, mert ő nem csak kínozta/alázta magát, hanem valóban bizarr dolgokat is bevállalt, pl. könyékig belenyúlt egy tehénbe. Aztán áttértem a Dirty Sanchez-re. Egészen addig rémisztgettem magam vele, amíg nem láttam egy „így készült" dokumentumfilmet róla, amelyben bemondták, hogy szerződés köti őket forgatásonként x akció bevállalására, és végighisztizték az egészet, hogy ezt meg azt már nem csinálják meg, mert arra a napra csak 5 „stunt" volt kiírva. Ott abban a pillanatban kiábrándultam a témából.



JACKASS THE GAME

RED MILE ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: DS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1 - 4 játékos memóriakártya 8 mb
PSP	1 - 4 játékos

✔ a régi állatságok visszaköszönnek
X elég rövid móka

PS2 PSP
6 pont

NÉHA ELLENSÉGEINK A LEGJOBB BARÁTAINK







Marvel hősökből bőven kijutott nekünk az utóbbi években, az X-Men Legends óta pedig kisebb divattá váltak a kissé RPG beütésű mütyürfigurás mászkálós akciójátékok. Őszintén szólva nekem sikerességük ellenére sem jöttek be valamiért, hiszen ha már képregényhős, akkor sokkal inkább rajongok az olyan nagyobb terű külső nézetes játékokért, mint a Spider-Man sorozat, vagy az Incredible Hulk. Nos, a **Spider-Man: Friend or Foe** valahol a két stílus keveréke kíván lenni, ám valahol mégis igen közel áll a tavaly év végi Marvel: Ultimate Alliance-hez, ellenben itt most minden tekinteten Pókember világa került a középpontba.

Az egyszerű történet szerint Pókembert egy éjszaki portya során sorra támadják meg rettegett ellenfelei, nevezetesen Venom, Homokember, Doctor Octopus, és a Zöld manó többek között. Ám a egy titokzatos erő egyszer csak eltünteti őket, hősünk pedig egy Helicarrieren landol, a S.H.I.E.L.D. titkosszolgálat egy hatalmas lebegő bázisán. Ott Nick Fury ezredes világosítja fel az eseményekről, miszerint Pókembernek egy társával karöltve kell helyszínről helyszínre járnia, és a titokzatos erő által irányított gonosz hősöket kiszabadítani, valamint legyűrni a Phantom hordákat. A történet során számos szövetségessel fogunk találkozni, valamint ha kiszabadítottunk egy-egy híres gonosz főhőst az erő karmai közül, ő is mellénk fog állni, hogy segítsen küldetésünkben.

Spider-Man fanoknak igazi mennyország a gondolat. Kezdetben Silver Sable vagy Prowler közül választhatunk, majd hamar választhatóvá válik Black Cat, és kicsivel később Doctor Octopus és a Zöld manó is, akikkel most szövetségesként vállvetve harcolhat hősünk. Komolyan hangzik, példa pedig nem nagyon volt rá eddig, ha nem tévedek.

Az irányítás nem túl bonyolult, a bal analóg karral mozgunk, és közben püföljük az ellenfelet, vagy elkapjuk hálónkkal, esetleg fel is kapjuk, hogy elhajítsuk. A Wii kontrollerének előnyei is itt jönnek a képbe, ugyanis ha felkaptunk egy ellenfelet, akkor ide-oda hadonászva hajthatunk végre különböző támadásokat, valamint a nuncsaku rázásával váltunk partnert, ezzel lényegében ki is merült a mozgásérzékelés egész listája.

A terepeknél gyakran hasznát vesszük a dupla szaltós ugrásnak, és a küzdelmek során sem előnytelen. Ahogy haladunk előre a sztoriban, egyre változatosabb támadásokra leszünk képesek, ahol nagy hangsúlyt fektettek a kombózásra. Egyik kedvenc támadásom, amikor a hálómmal elkapok egy kisebb fantomot, és körbe-körbe lendítve püffölöm el vele a többieket.

A játékmenet eléggé lineáris, hiszen lényegében csak haladunk előre a folyosószerű terepen, és csak ütlegeljük akit meglátunk. Gyakran egészen addig nem nyílik ki egy kapu, vagy kapcsolódik össze egy híd két része, míg mindenkit le nem győztünk. Aztán persze a kisebb fantomokat előbb utóbb egy-egy nagyobb követi, míg végül el nem érünk egy nagyobbacska bossharchoz, ahol mindig valami ki kell találni, hogy hogyan lehet legyőzni. Például Doctor Octopust laboratóriumában két elektromos szerkezet védi a főgonoszt a támadásainktól, és közben odavonzza a kisebb törmelékeket. Ha ezeket felkapjuk, néhány hajítás után tönkrevághatjuk a gépezetet, a doki pedig lemászik megjavítani, ilyenkor pedig nekieshetünk teljes erővel. Vagy ott a Zöld manó, akinél folyamatosan ugrálni kell a rakétái elől, és a saját tökbombáit kell neki visszahajítani.

Hogy ne tűnjenek egyhangúnak a pályák, olykor színesítik őket különböző magasságú szintekkel, hogy a terek tágabbnak, vagy legalábbis változatosabbnak tűnjenek, kisebb elágazásokkal toldják meg őket, valamint titkos kapukkal, melyek mögött kihívások várnak ránk, melyeket ha teljesítünk, a helyszín megnyílik az Aréna módban. Utóbbiakhoz meg kell találni a pályán a titkos kulcsot.

Jó pont, hogy rengeteg mindent lehet szétcsapni a pályán, vagy akár fegyverként is használni. A legyőzött ellenfelek után orbokat, azaz Tech Tokeneket, valamint olykor power-upokat kapunk, melyek segítségével rövid ideig szupererősek leszünk, vagy legyőzhetetlenné válunk, de van olyan speciális varázslat is, melynek hatására minden ellenfél gombnyomásra kifingik.

A sebezhetetlenség és az erőnövelés kiváló kombináció bossharcoknál, de bár nagyon nehéz, alapból normál támadásokkal is meg lehet velük úgy küzdeni velük, hogy közben egyszer sem sérülünk meg.

Figyeljünk a homokóra formájú DNA upgrade-ekre is a pályán, melyek begyűjtésével kitolódik az életerőnk. A teljesített pályákra













később is visszajöhetünk, és a szintválasztó menüben látszik, hogy mely pályán nem gyűjtöttük be az összes kulcsot, vagy DNA upgrade-et.

A Helicarrierre visszaérve kiválaszthatjuk a következő társunkat, a Tech tokenekből pedig tuningolhatjuk magunkat, vagy egy szövetségesünket, de vehetünk új támadásokat, valamint extra power-upokat is. Marha jó támadásokra tehetünk így szert, és ahogy haladunk előre, alapból fejlődünk is, így pl. idővel nem csak hálót vethetünk, hanem lövedékeket is kilőhetünk.

Nagyon hamar bele lehet jönni a játékba, és egyáltalán nem nevezném nehéznek. Meghalni sem nagyon lehet, hiszen ha el is fogy az életerőm, rögtön újratermelődök, mindössze egy pár Tech tokent von le tőlem cserébe a játék. Éppen emiatt nem is köt le túlzottan sokáig, és nem is jelent túl nagy kihívást, sőt elég hamar monotonná is válik, de azért nem olyan rossz móka. Főleg, hogy ketten is lehet vele játszani, egy barátunk ugyanis bármikor gombnyomásra bekapcsolódhat a játékba, és átveheti a szövetségesünk irányítását. Később részt vehetünk arénaharcokban is, de ezek szerintem nem túl izgalmasak.

Legyünk őszinték, egyszer végigvisszük a sztorit egy-két nap alatt, esetleg visszamenőleg begyűjtjük a kihagyott cuccokat, vagy utána talán még egy-két karaktert fullra feltuningolunk, hogy megnézzük milyen támadásai vannak, és már dobjuk is a sarokba a cuccost.

A cucc grafikájától sem fogunk hátast dobni, és bár akadt a kezdeti szürke tokiói alagutak után pl. színesebb szigetes látványvilág is, azért a kezdeti átvezetőn az ezredessel még én is elszégyelltem magam. Rajzfilmes vagy képregényes stílus ide vagy oda, ez a grafikai szint ma már nem nevezhető magasnak, sőt inkább átlagon aluli, főleg 360-on. Igazából a 3 nagykonzol verzió nem is nagyon különbözik egymástól, persze nyilván a 360-as a legszebb, és a PS2 hozzá képest kissé fakó, lágy, valamint ricegős, és mozgás közben sem túl szép, de alapjaiban nagyon hasonló. A Wii valahol a két verzió között van, de inkább a PS2-eshez hasonlít jobban. Azért tegyük hozzá, volt olyan pálya, ahol kifejezetten tetszett a játék cell shaded jellegű grafikája, sőt a szigetes rész olykor a Windwakerre emlékeztetett, legalábbis a 360-as verzió színkavalkádja.

Persze ha már a grafikánál tartunk, dicséretes, hogy a 6 főhelyszínen belül szinte minden elemnek, pl. robbanó hordónak, kis fantomnak, nagy fantomnak, vagy nagyobb objektumoknak is megvan a maga kis megfelelője minden pályán, így nyugodtan elmondhatjuk, hogy minden helyszín struktúrája megegyezik, csak pl. ami az egyik pályán tároló doboz, az a másik pályán már váza.

6 fő helyszín (pl. Tokió, Manhattan, Nepál), és helyszínenként 4-4 küldetés, melyeket ha keményen nekiveselkedünk, alig 10-20 perc alatt is teljesíthetünk. Valóban nem túl kecsegtető a szavatosság tekintetében, és mint említettem, a játékmenete egyszerűségének hála, hamar monotonná is válhat, de azért érdemes kipróbálni. Pókember fanoknak mindenesetre nyugodt szívvel merem ajánlani, hiszen az ötlet valahol egészen egyedi, ellenség és szövetséges egyaránt Pókember oldalán. Egy jó hétig biztosan leköti majd őket, és hát azért ne felejtsük el a remek kooperatív módot se, csak kár, hogy nem online. Másoknak azonban nem több egy jópofa akciójátéknál, amely ideig óráig talán leköt majd minket, de hosszútávon nem fogja húzni. Én legalábbis nem adnék ki érte súlyos ezreket.

HANDHELD

A DS verzió tesztelése után kicsit más véleményem voltam, hiszen ez a stílus nagyszerűen passzol handheld konzolokhoz. A játék indításakor az ismerős intro fogad, melyet kiváló minőségben nézhettem végig a felső képernyőn, ellenben az ezredes és Pókember közötti eszmecserét már külön a DS verzióhoz rajzolt állóképeken mesélik nekünk, amely szerény véleményem szerint nem csak hogy sokkal szebb benyomást kelt a nagykonzolok ratyi átvezetőihez képest, de így sokkal inkább dominál is a játék képregényes hangulata. A küldetések előtt pedig az MGS-hez hasonló dupla párbeszéd ablakon ecsetelik nekünk a tennivalót. Játék közben ügyesen használja ki a gép a két képernyőt, így míg mi épp az egyiken vagyunk alap kamerahelyzetben mutatva, addig a másik képernyő egy távolabbi, vagy szimplán más szögből mutatja a terepet. Pl. amíg az utcán harcolunk, a lenti képernyőn látjuk magunkat közelről, a tetőket pedig széles látószögben, ha azonban a tetőn vagyunk, az utcát látjuk be az alsó képernyőn, ügyes megoldás. Játékmenetre nagyon hasonlít nagytestvérekhez, ám kissé más terepen kell küzdenünk, mászhatunk falakra, más fajta mozgásrepertoárral bírunk, és akadnak icipici logikai feladványok is. Ugyanúgy váltogathatunk partnereink között. Fontos, hogy mindent széttiporjunk, és begyűjtsük az értük járó érméket, hogy aztán később web shopban különböző extrákat nyithassunk meg. A nagykonzolokkal ellentétben itt ötletes módon emelvényekre felállított jelképes ikonok és figurák jelölik a megnyitható extrákat. Meg lehet nyitni survivor módot is, valamint vásárolhatunk egy minijáték opciót is, ám ehhez sok érmét kell összegyűjteni. Jópofa akciódús játék, ami egész jól kihasználja a DS előnyeit, ám csodát ettől a verziótól sem kell várnunk.

Végül hadd ejtsek megemlíteném a PSP verziót is, mely a DS-sel szemben már jóval közelebb áll a nagykonzolokhoz. Nagyon nagy különbséget nem is fedezhetünk fel, mindössze az útvonalakat csonkították, valamint alakítgatták egy picit át, megtoldva néhány újabb akcióval, és ezáltal olyan érzésünk lehet leülni elé, mintha egy újabb sor kalandba fognánk bele, még akkor is, ha már végigtoltuk a nagyobb verziók valamelyikét. Nem rossz átirat, és mit ahogy a DS esetében is, itt is hangulatosabbnak éreztem a játékot, egyedül a kamerával akadhatnak olykor apróbb gondok.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

A kooperatív játékmód az egyetlen érdemleges dolog ebben a programban. Én szóltam!

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

ACTIVISION / NEXT LEVEL GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes (x360: elmegy, ds: jó)
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes (psp, ds: jó)

PS2	1-2 játékos, memóriakártya 8 mb (64 kb)
PSP	1-2 játékos
X360	1-2 játékos, 16:9, dd 5.1, 720p/1080i, mentés 124 kb
WII	1-2 játékos, 480p
NDS	1-2 játékos

✔ pókember világa, kooperatív mód
X nagykonzolokon kissé monoton, alig több egy szimpla verekedős akciójátéknál

PS2	PSP	X360	WII	NDS
6.5	6.5	6	6.5	6.5

(NEM IS OLYAN) RONDA, DE FINOM





A kimmériai barbár, avagy Conan karakteréhez nyúlni és azzal alkotni hálás feladat. Talán nincs is olyan ember, aki ne találkozott volna legalább egyszer a Robert E. Howard (1906-1936) teremtette barbármítosszal. Írások, képregények és videojátékok születtek már a hérosz főszereplésével, de amit minden bizonnyal senki sem hagyott ki, az az Arnold Schwarzeneggerrel készült két filmeposz, a *Conan, a barbár* (*Conan the Barbarian* – 1982; rendezte John Milius) és *Conan, a pusztító* (*Conan the Destroyer* – 1984; rendezte Richard Fleischer). A tévésorozatról és az egyéb megjelenési formákról már inkább nem is beszélek, a lényeg annyi, hogy Conan karaktere szerethető, a kitalált (meglehetősen sok misztikummal és brutalitással bíró) univerzum, amely rá épül, méginkább elragadó, így nem is csoda, hogy a THQ legénysége lecsapott a lehetőségre, és feldolgozta a saját kis elképzeléseinek hozzáadásával a kimmériai kalandor legendáját.

AZ ELSŐ NAGY MEGLEPETÉSEK

Szeretem a meglepetéseket, és azokból kijutott bőven az elmúlt időszakban. Az első pozitív meglepetés az volt, mikor Martin éccsapa felhívott, hogy teszteljek újra a magazinban, az első negatív pedig az, mikor ezzel párhuzamosan leszedtem a PS Store kínálatából a friss és ropogós **Conan** játék demóját. Na jó, ez még nem volt negatív, de az már igen, mikor ki is próbáltam. Kidolgozatlan megjelenítésű karakterek, borzalmasan összecsapott háttér és környezet, ügyefogyott csapkodás… legalábbis a demo alapján ezeket szűrtem le a programmal kapcsolatban. Aztán jött a következő kellemetlen meglepetés, mikor bebattyogtam az irodába, és Martin üdvözült mosollyal nyújtotta át a játékot, amit én annál is üdvözültebb mosollyal fogadtam (na jó, lehetett az őrült vigyor is), és már bele is kezdtünk a demónak köszönhető élményekhez kapcsolódó fikázásba. Közöltem, ilyen egy trágya még nem volt a gépemben, majd jól lehúzom, legalább lesz miért leveleket írogatni a Csevegőbe. Nos, kis mesémet befejezendő akkor ért a második pozitív meglepetés, mikor hazaérve beleástam magam a játékba, és szépen lassan rájöttem, hogy a Conan jóóó, méghozzá elég jóóóó.

ESTI MESE, DE NEM GYEREKEKNEK

A hangulatos menü (heroikus, filmzene jellegű muzsika, holttestek és mozgó köd a háttérben) után a játékot elindítva egy női hang kezd bele meséjébe, amely néhol ugyan megszakítva (hogy azért játszhassunk is, ha már xy ezer forintot kiadtunk a lemezért), de végigkíséri a programot, ezzel bemutatva a kalandot, melynek részesei lehetünk. Kezdésként egy szellemekkel teli kísérteties helyen vagyunk, ahol Conan páncélzata még meglehetősen impozáns, ám nem sokáig, mert rövid időn (és sok harcon) belül mindent elvesznek tőlünk, így mezítelen mellkassal, dagadó izmokkal, a „Nagy test, nagy élvezet…"-et dúdolva indulunk meg új kalandjaink felé, nem mellesleg célul kitűzve a holmik visszaszerzését.

Persze ennek köszönhetően a következő pályákon még elég puritán a játék a lehetőségek terén, avagy lesz lehetőségünk gyakni és gyakni, miközben a meglehetősen lineáris útvonalon haladunk. Na jó, a harcrendszer már itt is mutogatja foga fehérjét (képzavar, sebaj), hiszen a ládikákból és a leölt ellenfelekből hulló piros tapasztalati pontokból már vásárolgathatjuk a menüben lévő harci kombinációkat, ami igen jópofa, hiszen vehetünk puszta kezes harcra jó kombókat, meg egykezes fegyverre jó kombókat, meg kétkezes fegyverre való kombókat, meg pucér nőt a karjaink közt tartó kombókat… hoppá, utóbbi ugyan nincs, de nem lódítottam nagyot, mivel utunk végigjárása érdekében történő megmozdulásaink (kapuk kinyitása, falak ledöntése, oszlopok felborítása) közben néha félmeztelen, begyes/fenekes macákat szabadíthatunk meg láncaiktól (egy könnyed légyott helyett tapasztalati pontokkal jutalmaznak), illetve rabszolgákat szöktethetünk rácsos börtönükből, ám mivel ők már férfiak, így az élvezeti faktor és a késztetés is kisebb mint az előbbiek esetében.

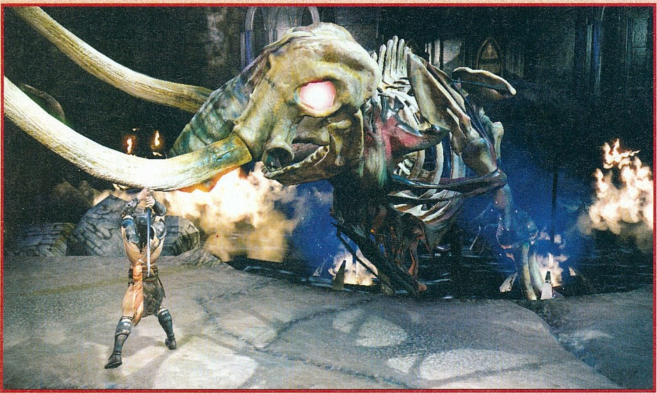
Idővel egyre több kombináció birtokában leszünk, ami meglehetősen könnyíti a tucatjával támadó, meglehetősen szokatlan módon barátkozó egyének elleni harcot, hiszen pár megfelelő tempóban lenyomott gomb szabályos szélmalmot generál hősünkből, melynek következményeként a boldogtalan kis kópék könnyeiket morzsolgatva repkednek erre-arra, vagy jobb esetben el is haláloznak. Hogy teljes legyen az öröm, később még mágikus képességeink is lesznek, így kék színnel megkülönböztetett pontjaink (azt hiszem, a színvakok gondban lesznek a játékkal – megsúgom, az életerő zöldesben játszik, ezzel háromra emelve a megkülönböztetendő színek számát, ami igen komoly kihívás lehet) töltötte mágiánkkal is pusztíthatjuk ellenlábasainkat – például kővé dermeszthetjük őket (utána pár karcsapás, és már szét is hullottak), vagy tűzesőt is zúdíthatunk rájuk.

Feladataink között a szimpla gyilkoláson kívül lesz még néhány üdítőbb megmozdulás is, ilyenek a bizonyos utak megnyitásai (csináld meg ezt-azt, majd a szobor fejének száját húzd le, stb.), vagy a hatalmas löveg használata az ellenséges hajóval szemben, és hát persze ebbe a kategóriába sorolhatók a főellenfelek is, amelyek a régi játékokat követve fél/teljes képernyőt elfoglalva boldogítanak minket a halálukig (jópofa, hogy mindegyiknek többször is neki kell esni, miközben menekülünk előlük/feladatokat hajtunk végre). Egyébként ezeknél a rendhagyó misszióknál a játék a God of War által lefektetett alapokat követi, avagy a megfelelő időben kell lenyomni a megfelelő gombokat, és csak jó ritmussal és gyors reagálással juthatunk túl a küldetéseken. De mivel ezek egy játékosnál sem hiányozhatnak, nem lesz gond a végigjátszással.

VÉRTENGER, VÉGTAGOK, AVAGY A GORE

A Conan meglepően véres, és ez jót tesz neki. A harcok során fröcsög az éltető nedű mindenfelé, a főellenfelek közül nem egy látványos (és meglehetősen brutális) véget ér, a küzdelmekbe











belefeledkezve pedig egy idő után csak azt lessük, hány kéz és fej repked mindenfelé. Bizony, le lehet vágni az ellenfelek mindkét karját (és utána nem próbálnak még küzdeni, vagy lábukat is elveszítve döntetlenen egyezkedni), vagy a fejét, és a csonkolt helyről, a testből vastag sugárban fröcsög a vér. Nem mondom, hogy gyerekeknek mindez nem való, mert úgyis mindegy, meg hát a tévében is láthatnak hasonlót a 14 éven aluliak. A gore (mert ez már biza az… amúgy ha valaki gore-ban gazdag filmet akar nézni, ajánlom az olasz származású, sajnos már elhunyt Lucio Fulci horror remekeit, amelyek közül csodával határos módon kettő is megjelent hazánkban DVD-n – *A pokol hét kapuja* és a *Zombik városa*) számomra mindképpen pozitívum, és vélhetőleg ezzel nem csak én vagyok így – dicséret a bevállalása miatt a készítők részére.

odateszi magát – meg kell küzdeni a győzelemért (pl. a legvégső csatánál, ami akár egy óráig is eltarthat). A szavatosság kétes… ugyan jó 10-12 óráig (tiszta játékidővel) leköthet a game, ez még kevés az üdvözüléshez, és sajnos sem kétjátékos mód, sem online támogatottság nem áll a rendelkezésünkre, így vélhetőleg egy, maximum kettő végigjátszás után a korong cserére indul, vagy a polcon porosodik (lehet képgalériát nyerni, de az akármilyen szép rajzokkal is van tele, alapvetően nem sokat dob a játékon). A hangok eltaláltak, a zenék pedig igazi filmzenés, heroikus dallamok, így ezekre panasz nem lehet, ahogy a hangulatra sem, mivel a Conan alapjában rendkívül szórakoztató program, és képes arra, hogy igazán magával ragadja a játékost. A PS3 és az X360 verzió között semmi említésre méltó különbség nincs.

KIS VÉLEMÉNYEZÉS

Akkor jöjjön a véleményezés. Bár a demo esetében (mint azt már megjegyeztem) szörnyülködtem a grafikától, a játék ennél ha nem is sokkal, de azért többet nyújt. Néhol kifejezetten botrányos a külalak (kidolgozatlan karakterek és környezet, az előző generációt idéző falevelek, amelyek még el-el is tűnnek egy barlang szájánál), néhol viszont valóban szépnek nevezhető – éppen ezért nem merném egyik irányba sem húzni a megjelenítés értékelését, legyen közepes, mivel jó és rossz tulajdonságai egyaránt vannak. A játszhatóság nagyjából rendben van, a kombók előhozása nem nagy kunszt, azonban az ügyességi részek (ez többnyire ugrálásokban nyilvánul meg) bizonyítják azt, hogy kicsit jobban kell kódolni a mozgást, amennyiben platformokról platformokra akarunk vetődni, különben néha pottyanás lesz a történet vége, ami nem egy öröm. Zavaró még az is, amikor többen rátámadnak hősünkre, és míg az egyik delikvenst ismertetnénk össze öklünkkel, a másik a buksinkat simogatja baltájával – tenni nem sokat lehet ellene. Egyébként rendben van a kezelés, és a mentésekkel sincs gond, hiszen az ezekre szolgáló kövek rendszeres sűrűséggel jelennek meg utunk során, hogy még véletlenül se kelljen csuklania egyik készítő családtagjának sem. A nehézség rendesen be lett állítva, könnyebb fokozaton sétagalopp a Conan, közepes szinten már van benne kihívás, a nehezebb változat pedig rendesen

MARTIN BELESZÓL!

Egyszerűen nem tudtam megtalálni a játék szépségeit, mégpedig a véleményem szerint kritikán aluli megjelenítés miatt. Nézem az átvezető filmet, ami a játék motorjával készült, és nem hiszek a szememnek, amikor látom Conan cikkcakkollóval vágott frizuráját, meg a korai PS1 játékok 3D-s arcait idéző szájberendezését, aztán bejön egy íjász nő olyan fazonnal, hogy kajak megrémültem. Nem kétlem: lehet, hogy a téma betalálás, lehet, hogy a harcok élvezetesek, de nekem 2007-ben ez a látvány kevés.

LEZÁRÁS

Bizony, a Conan jó játék, bármennyire is idegenkedtem tőle az elején. A misztikus és fantasy jellegű körítés, az ehhez kapcsolódó helyszínek és ellenfelek, a hatalmas szörnyek egyaránt elnyerték tetszésemet, ahogy a God of Warra hajazó játékmenet is. A Conan könnyed kis móka, amely ugyan nem éri el minőségben az említett szériát, azért annak hiányát részben képes feledtetni. A game tehát jó, a prezentáció nem hibáktól mentes (főleg, hogy ebben a stílusban PS3-ra ott a Heavenly Sword, amely azért csöppet komolyabban lett összerakva), összességében így nyugodtan ajánlható a gyilkolás szerelmeseinek, a Conan és fantasy rajongóknak, vagy azoknak akik szimplán csak egy könnyed szórakozásra vágynak.

Ja, és természetesen üdvözletem minden kedves régi ismerősnek, jó újra Veletek lenni.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com





CONAN

THQ
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

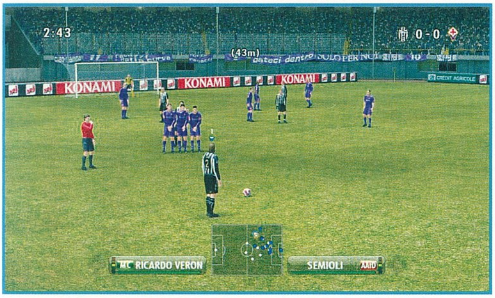
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos
dd 5.1, 720p

✔ remek god of war klón, komoly gore tartalom, hatalmas főellenségek
X csak addig tart, amíg ki nem jön egy jobb kaszabolós game

PS3 X360
7.5 pont

NEXTGEN FRONTON RÖGÖS AZ ÚT





Pro Evolution Soccer 2008, PES 2008, PES 7, Winning Eleven 2008 (11) stb. Sokféle név, de mindegyik egyetlen játékot takar, a sikerszéria idei folytatását. Végre eltelt egy újabb év, a focirajongók pedig ismét izgulhatnak, hogy vajon idén melyik sorozat is kerül ki győztesen a kőkemény párharcból. „Tartalom vs játékélmény", valahogy így tudnám tömören jellemezni a FIFA és a PES sorozat legfőbb erényeit, és bár nem lehet egyértelműen mindenki számára elfogadható döntést hozni, azért azt megkockáztatom, hogy az előző generációban bizony a PES sorozat emelkedett felül.

Ahogy a FIFA 08-nál is kitértem rá, fontos újra megjegyeznem, hogy nem vagyok egyik sorozat szakértője sem, ellenben igen csak utánajártam a kérdésnek, többek között különböző fórumok átböngészése által, és végre segítségemre volt egy igazi PES rajongó is, Karfiol személyében, akinek hála a PS3 verziót is alaposan megtekinthettem. A különböző verziók összehasonlítása terén pedig nem ismertünk tréfát. Karfival hosszú órákon át kapcsolgattuk a plazmát, konzolokat, erősítőt stb., lenyomtunk számos meccset, és alaposan végigböngésztük az összes menüpontot, így a teszt megszületéséhez részben Peti szakértelme is hozzájárult, utólag is thanx neki.

PLAYSTATION 2

Művészi szürreális képi világú intro, árkádosan dizájnos menürendszer, és lendületes pop/rock számok fogadnak minket a lemez behelyezése után, legyen szó bármelyik verzióról. Ígéretes már első látásra/hallásra is, és ahogy a Gallery-ben megbizonyosodhatunk róla, összesen 59 trackkel találkozunk 21 különféle stílusban, mint pl. rock, pop, trance, funk vagy techno, melyekből tetszőlegesen válogathatunk bármelyik játékmód számára.

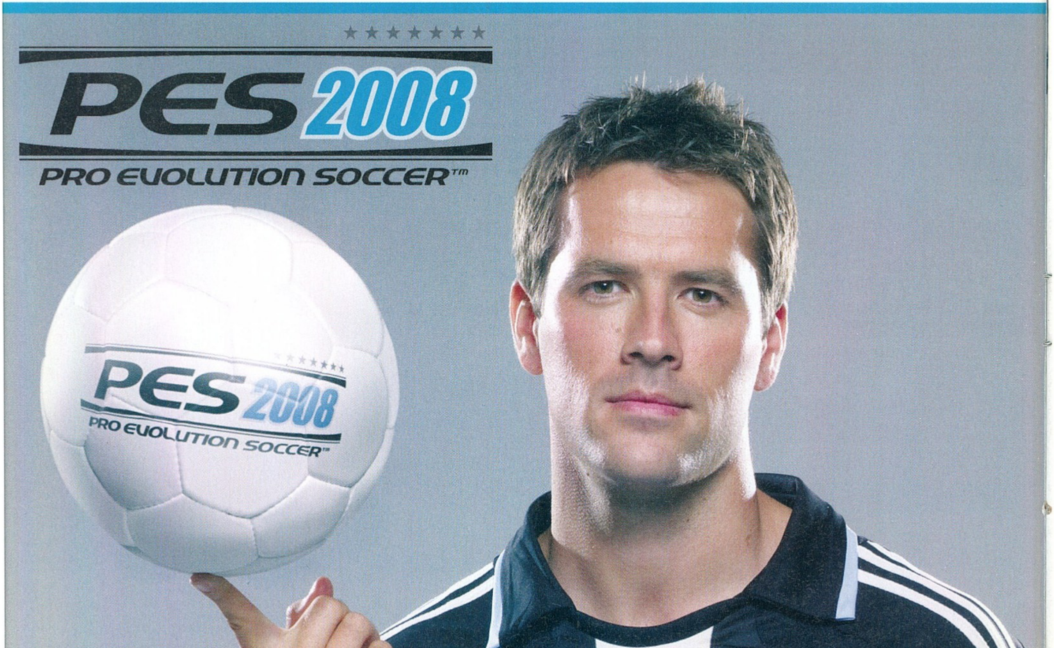
Mielőtt nekikezdenénk a játéknak, elvégezzük a szokásos teendőket, a PS2 verziónál áttöltjük a tavalyi PES 6-os adatokat (PES 6 data load), esetleg a PSP verzióból is áthozhatunk lementett beállításokat. Ezután belőjük az irányítást, meg még egy-két apróságot, és már kezdődhet is a móka. A tartalom sajnos még mindig szűkös, továbbra is csak a főbb ligákat találjuk, pl. Bundesliga sehol. Játékmenetben alig változott valami, de az utóbbi PES részeknél amúgy is sok-sok meccset kellett lenyomni, míg az apróbb változtatások feltűntek. Ahogy korábban, idén is csak apróbb grafikai tuningot kapott az új rész, és valamivel dinamikusabbá vált a játékmenet. Konkrét újdonság azonban egy új védekezés forma, ahol egy gomb nyomva tartásával az összes közelben lévő csapattársam ráront a támadóra, hogy elvegyék tőle a labdát. Ez egyaránt érvényes mind a három verzióra, mint ahogy az is, hogy új kommentátor lépett életbe, aki nem mindenkinek nyerte el a tetszését. Ami viszont a PS2 verzió sajátja, az a Community, és a World Tour. Míg előbbi egy a szokásosnál részletesebben kidolgozott többjátékos mód, addig az utóbbi egy fajta árkád mód, ahol különböző konkrét feladatokat kell végrehajtanunk. Természetesen egyre keményebb ellenfelek ellen indulunk, és egyre nagyobb kihívásokkal nézünk szembe. Akadnak még egyéb apró újdonságok is, melyek mind a három verzióra érvényesek, melyekre esetenként ki is térek a nextgen verzióknál, de tömören legyen most elég annyi, hogy a PS2-es PES 2008 nagy valószínűséggel az előző generáció legjobb focija, de nem változott annyit, hogy feltétlenül indokolt legyen a PES 6 lecserélése.

NEXTGEN

Amit minden bizonnyal a legtöbb rajongó első látásra ki fog szúrni, hogy a játék sebessége megnőtt, méghozzá nem is kicsit, teljesen más, mint a PS2-es, és a játékosok mozgása sem olyan realisztikus már. Az akciók ugyan folyamatosabbá válhatnak ezáltal, de valahogy az egész játékmenet megváltozik, és sok esetben érezhetjük, hogy csak kapkodjuk a fejünket a kihagyott ziccerek után.

Így míg a FIFA inkább a lassú felvezetés hívévé vált, addig a Konami üdvöskéje épp az ellenkező utat választotta, ám aggódni azért nem kell, taktikázni továbbra is lehet, sőt kell is. Még egy fontos dolog változott a játékmenetben, mégpedig, hogy az offenzíva sokkal jelentősebbé vált, így érdemesebb belemenni nagyobb cselezésekbe is, így az új PES-ben most több a lehetőség. Nyilván ezt próbálja kompenzálni a fentebb említett új védekezés.

A nextgen verziókban továbbra is nagy a kihívás, ellenben már nem tűnik olyan nehéznek, mint a PS2-es. Pl. míg az utóbbi esetben veszítettünk 1:2-re, addig ugyanazokkal a beállításokkal 360-on már egy 4:0-s győzelmet értünk el. További gond, hogy nincs finom átmenet a nehézségi szintek között, pl. míg az egyikkel simán „lealázzuk" az ellenfelet, az eggyel feljebbi szinten már elképzelhető, hogy szinte labdába sem tudunk majd rúgni. (Klasszikus hiba, amely most egy az egyben a DC-s Vir-







tua Striker 2-re emlékeztet. Imádtam elé leülni, de mindig felidegesített, és számtalanszor kezdtem újra a VB-ket, mert szinte képtelenség volt ideális nehézségi szintet belőni.)

A sorozat egyik jellegzetessége a labda realisztikus fizikája, amelyre (apróbb negatívumokat leszámítva) most rá is tettek egy lapáttal, ugyanis végre van igazi ereje a lövéseknek. Mit is jelent ez? Azt, hogy a közelről leadott bikázás sokkal sanszosabban eredményezhet gólt, mint azelőtt. Így egy vészes szituban, ahol a védelem már a torkodban liheg, de mégsem vagy tökéletes helyzetben, mégis érdemes rálövéssel próbálkozni, hátha nem kapja el a kapus, aki ez esetben valahogy sokkal többet hibázik. Mintha belevettek volna egy véletlenszerű ügyetlenségi faktort is, amely még jobban elősegíti az amúgy is már nagyon akció orientált játékmenetet, és véleményem szerint ez egyébként is valósághűbb így. Az egyik legideálisabb gólhelyzet ebből adódóan a szöglet, ahol a védekezők láthatóan amúgy sincsenek mindig a helyzet magaslatán.

Érdekes opciónak tűnik a Team Vision, mely a fejlődő AI-t takarja. Ez leginkább hosszú szezonok során, pl. a Masterligában mutatkozik meg igazán, hogy a gép kifigyeli a taktikáinkat, valamint a stílusunkat, és ahhoz idomul. A PES erős AI-je persze közismert, alapból fontos a változatos taktika, így tűnjön bármennyire is hangzatosnak ez az újdonság, a legtöbben talán észre sem fogják venni a hatását. Poénosak ellenben a „műesések", melyekkel a megfelelő szituációban szabadrúgásokat, vagy akár 11-eseket is kicsikarhatunk. Persze csak óvatosan, ugyanis csak ritkán működik, és könnyen sárga lappal végezhetjük, ha túl feltűnő, hogy csak kamuztunk. Érdekesség, hogy elvileg a gép is bevetheti ezt a kockázatos trükköt. Az eddig gyorsan lekavart szabadrúgások egyébként már jóval nagyobb hangsúlyt kaptak, pl. szabadon állíthatunk fel tetszőleges sorfalat magunknak.

Szó esett már egyes licencek hiányáról is. Sajnos ez továbbra is a FIFA malmára hajtja a vizet. De nem csak igazi, és félig fiktív egyesületekkel találkozunk, hanem szerencsére igen nagy számban nemzeti csapatokkal is, többek között a magyarokkal, ahol egész korrekt a felhozatal pontossága. Ellenben a trikók, és játékosnevek nem mindig egyeznek meg a valósággal. Persze pusztán a mennyiséget tekintve nem állunk rosszul, hiszen a PES 2008 körülbelül 250 csapatot, és több, mint 3000 játékost vonultat fel, ám a FIFA 08-hoz mérve ez még így is csonka.

A tavalyi év nextgen verziójának szűkre szabott Editora után idén egy jóval kidolgozottabb opcióval találkozunk, ahol a számos beállításon túl az USB kamera (Xbox Live Vision / PS3 Eye) segítségével be is scannelhetjük arcunkat, és ugyanígy saját logókat gyárthatunk, igaz utóbbiakat „digitálisan" már nem manipulálhatjuk utólag, pedig lehet jól jött volna egy belső „paint" opció.

A training mód ellenben igencsak sivár a PS2 verzióhoz képest, a sok-sok különböző beállítású speciális helyzet begyakorlása helyett itt most csak alapszituációkat kapunk, és egy „szabad edzés" jellegű opciót. Túró! Ez leginkább azért sajnálatos, mert pont hogy a nextgen verziókra szorult volna rá egy komolyabb tanító részleg, így ellenben csak saját magunkra hagyatkozhatunk, hogy napok/hetek alatt minden játékmeneti újdonságra ráérezzünk. A Masterliga sem változott semmit, pedig elviekben ez lenne a sorozat fő-fő játékmódja. Ugyanúgy választhatunk egy ismert egyesületet, vagy egy noname csapatot, vagy egy fiktívet, és egy végtelen karrierbe kezdhetünk bele, semmi újdonság.

Tartalomban és grafikában a 360 és a PS3 verziók szinte teljesen megegyeznek, így nem is nagyon érdemes különbségek után kutatni. A PES 2008 720p-ben szimplán „szép" nextgen foci, kellemes benyomást kelt, de semmi extrát nem nyújt, és részleteibe is simán bele lehet kötni, pl. a füvön és hátteren még lehetne javítani, viszont a közönség már mutat némi aktivitást. A kevésbé realisztikus mozgás sok PES rajongónak fog kezdetben szemet szúrni, de amúgy a játékmenet folyamatos, szemben a replay-ekkel, melyek durván szaggatnak, és a játék amúgy is tele van sok-sok apró kis buggal. Ezek főleg online módban mutatkoznak meg, pl. erős lagolás, gyakori disconnect, vagy olyan fura jelenségek, mint a labda varázslatos eltűnése. Sajnos nem volt szerencsém kipróbálni, de állítólag a PS3 verzió online módjában jelennek csak meg igazán extrém formában ezek a jelenségek. Elvileg a Konami azóta már orvosolni kívánta az offline/online hibákat egy patch-csel, ám fórumos visszajelzések alapján elvileg még így sem az igazi egyik HD verzió sem, de persze majd még kerülhet sor újabb update-re.

KI LETT AZ IDEI FOCIKIRÁLY?

A végére maradt tehát a nagy kérdés, hogy idén ki lett a győztes. Nos, én úgy érzem, hogy PS2-n továbbra is a PES sorozat menetel előre, objektíven tekintve itt tényleg a Konami a legjobb a témában, ám nextgen fronton már kevésbé aratott sikert. A HD verziók már kissé elütnek az előd által nyújtott minőségtől, és stílusban sem a régi. Utóbbi persze nem akkora baj, hiszen hiába is sok a változás, ha mindenbe belejöttünk, idővel újra kialakulhat a PES hangulat, csak jó sokat kell gyakorolni, ennyi a titka. Sokkal nagyobb probléma, hogy a nextgen verziók kissé összecsapott hatást keltenek, míg a FIFA 08 meg jóval profibb munkáról árulkodik. Éppen emiatt én most az EA focijátékát ajánlom mindenkinek, aki nem ismeri komolyabban egyik sorozatot sem. Ne feledjük, 360-on külön előny lehet a FIFA magyar kommentárja és menürendszere is. Egyértelműen jobbnak azonban nem mondanám a PES 2008-nál, ugyanis minden hibája ellenére tetszeni fog a rajongóknak a HD verzió is, hiszen továbbra is megvan a játékmenet jellegzetessége, és az a hangulat, amit a PES fanok jobban szeretnek a FIFA-val szemben.

A döntés tehát rajtatok áll: vagy kiálltok a kedvenc sorozatotok mellett, vagy ha már úgyis végigtoltátok az előző generációt a PES számos részével, most kipróbáljátok az új FIFA-t, hátha megkedvelitek, arra pedig továbbra is van esély, hogy a Konami jövőre a PES 2009-re kiköszörüli a csorbát.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu









MARTIN BELESZÓL!

Egy fociprogramokkal igen gyakran játszó, általam nagyra tartott kedves ismerősöm a következőket nyilatkozta nekem a Fifa 08-Pes 2008 összehasonlítás kapcsán: szerinte idén a PES lett a jobb. Intelligensebb, élethűbb, és a kapus viselkedése/játéka látványosan sokat fejlődött.

PES 2008

KONAMI
MÁS VERZIÓ: PSP, DS, WII

grafika:	közepes (ps2: jó)
játszhatóság:	jó (ps2: kiváló)
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

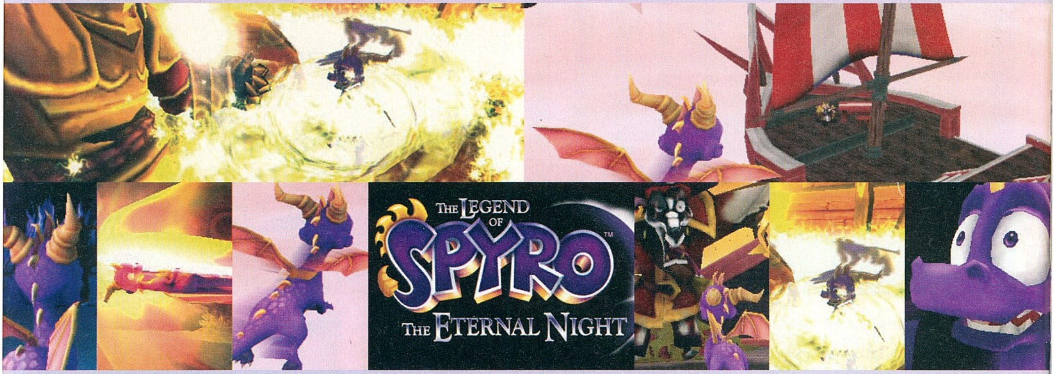
PS2	1-8 játékos, multitap, memóriakártya (1155 kb)
PS3	1-7 játékos, 2 online (koopban is), 576p/720p, 16:9, dd 5.1, ps3 eye, 1242 kb
X360	1-4 játékos, 2 online (koopban is), 16:9, dd 5.1, 720p/1080i, xbl vision camera, 2 mb

✔ a ps2-es verzió továbbra is a király, hd verzióban sok az érdekes újdonság

X a ps2-es alig fejlődött, a hd verziónak szokatlan a stílusa, kissé összecsapott, nagyon bugos online mód, 360-on csak 60 hz

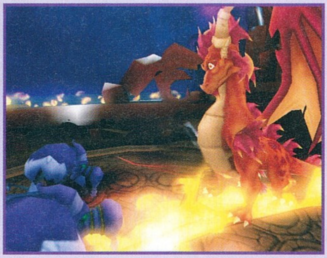
PS2	PS3	X360
8 pont	**7.5 pont**	**7.5 pont**

MI LESZ VELED, TE EGYFEJŰ?









READY?

Ahogy az emberiség kultúrájának bölcsője az ókori Görögországban ringott, úgy Spyro a PlayStation eljövetelekor látta meg a napvilágot. A bombasikerű nyitó epizód után a sorozat további két része jelent meg a „szürkemarhára", mely első generációs trilógiát további három felvonás követett PS2-n, Xboxon és GameCube-on. A nagykonzolos változatok mellett természetesen a handheldek – GBA és mobiltelefonok – sem maradhattak ki a szórásból, eképpen összesen tizenöt játék előzi meg a széria legfrissebb hajtásaként színpadra szólított **The Legend of Spyro: The Eternal Night**ot. Bizonyára sokan vannak tehát, akik számára a kis lila sárkány régi ismerős, esetleg gyermekkoruk egyik kedvenc karaktere. Mivel jómagam némileg érettebb fejjel kezdtem el foglalkozni a konzolos játékokkal, az életemből ez idáig kimaradt Spyro, viszont örömmel álltam neki a tesztelésnek eme folytonossági hiányt befoltozandó.

I'VE GOT TO REMEMBER MY TRAINING!

A The Eternal Night a PS2-n és GC-n tavaly debütált A New Beginning közvetlen folytatása, mely friss epizód a történet szálát ott veszi fel, ahol a korábbi abbahagyta: nevezetesen Cynder, a fekete sárkány legyőzése után Gaul, az Ape Király a Lelkek Templomában kívánja feléleszteni a Sötét Mestert. Eme kontinuitás ellenére a játék élvezetéhez nem fontos az előzmény ismerete, mivel a Végtelen Éjszaka önmagában is kerek történetet és komplex élményt nyújt.

A szitakötő Sparx asszisztálásával közlekedő Spyro legfontosabb és egyben legvonzóbb tulajdonsága a harci eszközeként funkcionáló négy elem: a tűz, a jég, a föld és az elektromosság, melyeket a játékban előrehaladva, fokozatosan kapunk meg a Lelkek Templomában. Váltani köztük a d-paddal tudunk. Bevallom, engem ez a szisztéma erősen emlékeztetett a Primalra és abban Jen négy démoni formájára, részben ezért is volt kedvemre az idea. Az elemekkel szerzett képességeinket lila és kék színű kristályok összegyűjtésével fejleszthetjük. Mind a néggyel eltérő módon tudunk harcolni, és különböző ellenfelekre másképp hatnak. A képernyő bal felső sarkában levő piros életerőcsík alatt helyet foglaló zöld sáv jelzi az elementumok használatát lehetővé tevő „mágikus erő" aktuális mennyiségét. A módozatok felvétele előtt mindig van egy-egy betanító rész, az Álom, ahol egy ügyességi szegmensben a játék elmagyarázza az adott elem használatával folytatott küzdelem mikéntjét. Ezek a tutorialok olykor nem annyira könnyűek, helyenként bénáztam a továbbjutással az instrukciók ellenére is, de egy kis gondolkodás nem árt itt sem.

A csatározás az elemeken felül meg van spékelve egy divatos „rage" opcióval, ami a kör alakú csík feltöltődésekor aktiválható az R2-vel. Eredménye totális pusztítás. Az opponensek a teremtővel való találkozásuk pillanatában kristályokra robbannak szét, amelyeket Spyro abszolvál. Ezek egy része életerő, más része mágia, a többi pedig a képességeink fejlesztését elősegítő kristály.

A széria újdonságaként könyvelhető el a Dragon Time, vagyis az idő lassításának képessége, mely egyféle „bullet time"-ként funkcionál. Az L1 gombbal hozhatjuk működésbe, a „rage" mérő alatti szürke csík jelzi a hatóidejét. Jó hasznát vesszük az ügyességi-platformer részeknél, továbbá a nehezebb bossok elleni harcban. Utóbbiakból egyébként van bőven, a netes fórumok tanúságtétele alapján nem csak én voltam az, aki egyeseknél – pl. Arborick, a fatörzs gólem, vagy a Fellmuth Aréna teremtményei – több alkalommal is előkészítette tíz ujját, melyekkel már-már arcbőre kaparászásához óhajtott volna hozzáfogni.

Sárkányunk a gyors futáson (R2) túl minimális szinten repülni is képes, mely tulajdonságát egyrészt a platformer részeknél használjuk; ámbátor ilyenkor sűrűn kell nyomkodni az X-et, mert a limitált képességből kifolyóan gyakran zuhan szakadékba az egyfejű. Másrészt a csatákban parádézhatunk több, repülésből kivitelezhető támadással, melyek jól néznek ki és igen hatásosak.

LOOK OUT, WORLD!

A játékmenet igen lineáris, eltévedni nem fogunk, bár van egy-két fejtörő, melynek jobban neki kell veselkedni, vagy nehezen elérhető platform. Utóbbiak főleg a gyűjthető tárgyak miatt fontosak. Összesen 50 darab tollat szedhetünk össze, melyek extra képeket nyitnak meg a galériában, továbbá 5-5 sárga és zöld láng az alap életerőnket és mágiánkat növeli. Különösebben az utóbbiakra érdemes ráúszni, sokat számítanak a nehezebb csihi-puhik során.

A game vizuális megvalósítása meglehetősen szépre sikerült: nagyon tiszta textúrák, csupán egy-két enyhe ricegéssel vagy lassulással tarkított folyamatos mozgás és szemet gyönyörködtetően színes, rajzfilmszerű környezet. A kamera oldalra és némiképpen függőlegesen is mozgatható, ám ebben a játékban is beakad a falakba (ami engem erősen idegesíteni szokott), és a csatákban sem mindig látni, mi történik teljes egészében a képernyőn. A karakterek változatosak és ötletesek, bár aki az összkép tekintetében bárminemű grafikus fejlődésre számít a New Beginning óta, az csalódni fog. A szinkronstáb maradt: Spyro hangját továbbra is Elijah Wood, Sparxét pedig Billy West szolgáltatja.

Bár nem vagyok Spyro rajongó, illetve a prepubertás kort is jócskán magam mögött hagytam, élveztem a The Eternal Nightot. Mégis inkább a sorozat hívői és a gyerekek számára ajánlott, az utóbbiaknak szerintem remek szórakozás. Ugyanakkor remélhetőleg a következő generációs folytatásban több új ötletet valósítanak meg, mert per pillanat meglátásom szerint a „minden évben egy Spyro" szinten stagnál a széria.

Petúnia
petunia@tombraider.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ha nagy platformjáték fogyasztó vagy, és mindig újabbnál-újabb stuffokra vágysz, jelenleg egyszerűen nincs más alternatíva asztali konzol szinten, csak a PS2. Eszméletlen sok ilyen stílusú game van hozzá. Becsüljük meg ezért a kis feketét!

THE LEGEND OF SPYRO: THE ETERNAL NIGHT

SIERRA ENTERTAINMENT / KROME STUDIOS
MÁS VERZIÓ: WII, GBA, DS

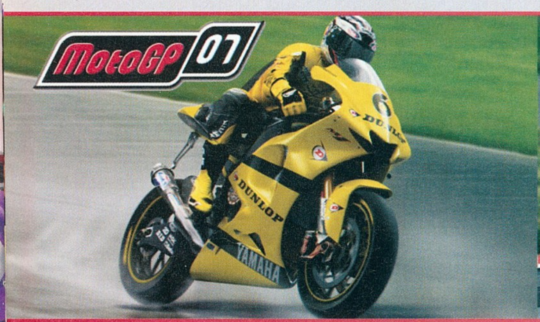
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos, 16:9

✔ a fanok és a gyerekek kajolni fogják, remek a hangulata
X viszont rajtuk kívül csak kevesen, alig van fejlődés

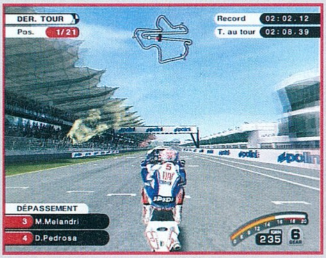
6 pont

A CAPCOM SZÍNRE LÉP











Idén tavasszal a Capcom megszerezte magának a MotoGP licenceket, ám egyelőre kizárólag a Sony konzoljaira, így 360-on és PC-n ugyan továbbra is a THQ menetel előre, de a Namco-féle MotoGP sorozatnál már a Capcom vette át a stafétabotot, és nem kizárt, hogy PSP-re és PS3-ra is láthatunk hamarosan motoros játékokat a neves cégtől. Utóbbi főleg fontos lenne, hiszen míg a pályavonal vezetésű licencelt versenyeknél PS3-nál az F1 számít exkluzívnak (egyelőre), addig 360-on a THQ féle MotoGP dominál, témájában ez idáig a legprofibb sorozat. Lemondani pedig egyik versenyről sem kéne, így remélhetőleg (egy friss hír alapján) idővel kapunk 360-ra is (EA-s) Forma 1-et, PS3-ra pedig Capcomos MotoGP-t.

De ne feledkezzünk meg azokról sem, akik még nem, vagy főleg egyáltalán nem szeretnének váltani nextgenre, hiszen úgy érzik a PS2 programkínálata bőven elegendő számukra. Nekik sem kell kétségbeesni, amennyiben friss licencelt MotoGP-re vágynak, hiszen a Capcom őszi motoros játéka a 2007-es szezon összes versenyzőjét, motorját, csapatát, és versenypályáját tartalmazza, így továbbra is döngethetünk a hivatalos Ducati, Aprilia, Honda, KTM, Suzuki, Kawasaki vagy Yamaha versenymocikon, és idén is belebújhatunk többek között Nicky Hayden, Casey Stoner, Valentino Rossi, Makoto Tamada vagy Dani Pedrosa bőrébe.

Kezdéskor a játék egy tanító játékmódot ajánl fel nekünk, amelynek én kifejezetten örültem, hiszen elsőre igen idegen volt számomra az irányítás. Itt lényegében egy 30 körös versenyen veszünk részt, ahol a gép tanácsokkal lát el minket, amennyiben valami vezetési hibát vétenénk, és gyorsan be is állíthatjuk magunknak az optimális settinget. Szerény véleményem szerint a játékot arcade módban érdemes irányítani, ugyanis szimulációs kezelésnél gyakorlatilag súrolja az élvezhetetlenség határát. Botrányosan instabillá és csúszóssá válnak így a motorok, a kanyarodás pedig kész életveszély. A Négyzettel kezeljük az elülső féket, míg az R2-vel hátsót, ám míg az előbbinél hajlamosak vagyunk előre bukni, addig a hátsóval meg pikk-pakk kicsúszhatunk kanyarokban, így érdemes a kettőt egyszerre használni, bár a legtöbb esetben még úgy sem az igazi. Persze lehet én vagyok a hibás, de az biztos, hogy tőlem elég távol áll ez az irányítás, így maradjunk annyiban, hogy árkád módban a legkezelhetőbb, ellenben ott már igencsak messze áll a szimulációtól, de ez nem is baj, hiszen a versenyek legalább hangulatosabbak általa. Igaz, ennél a módnál viszont a féket érzem túl gyengének, de ugyanakkor általában időben figyelmeztetnek minket kanyar előtt, hogy kezdjünk el fékezni. Van még egy harmadik „előrehaladott" mód is, amely valahol az előbbi kettő közötti átmenet.

2007-es szemmel kissé pixeles játék, sőt inkább nagyon, de azért vannak pozitív oldalai is a grafikának. A versenymotorok/motorosok tűrhetően festenek, főleg ahogy mindannyian egyszerre felsorakoznak a startvonalnál, és a változatos időjárás, valamint a szép színes textúrák is dobnak valamit az összképen, mindenesetre láttam már ennél jóval szebb PS2-es játékot.

Játékmódok terén nem lehet komolyabb panasz, hiszen minden szükséges opciót megtalálunk: gyorsversenyek, időfutamok, világbajnokság, kihívások, valamint multiplay. A világbajnokság mellé talán nem ártott volna valami komolyabb karriermód is, de ez sem feltétlenül baj. Egy tetszőleges pilótával versenyezhetünk végig egy egész, vagy egy általunk összeállított szezont. Bővebben csak a kihívásokat említeném, ahol összesen 100 végrehajtandó feladat vár ránk, melyek egyike sem piskóta, így nagyon meg kell értük szenvedni, jutalmul különböző extrákkal, pl. király fotókkal lepnek meg bennünket. Egyes feladatok jó ideig leköthetnek minket, de elképzelhető, hogy éppen a nehézségük miatt már a harmadik után megunjuk az egészet.

A Capcom PS2-es MotoGP-je bizony nem fogja elnyerni minden rajongó tetszését. Ugyanakkor mindössze a kissé nehézkes irányításhoz kell hozzászokni, hiszen a tartalom terén már nincsen akkora gond. Persze lehetne komolyabb karriermódja, lehetne online, vagy legalább kidolgozottabb multija, kicsit még pofozhattak volna a grafikán, és a kihívásokon túl még vihettek volna bele a száraz licencelt versenyekbe egy kis színt, hiszen az a néhány infó vagy fotó a versenyzőkről édeskevés. Ha nem rendelkezünk 360-nal, és nem akarunk várni egy esetleges PS3-as verzióra, hanem itt és most akarunk egy aktuális licencelt MotoGP-t, akkor a célnak természetesen megfelel. Muszáj azonban megjegyeznem, hogy tényleg csak a friss licenc miatt tudnám a PS2-es tulajoknak ajánlani, hiszen más tekintetben még a régebbi Namco MotoGp-k is jobb választásnak is bizonyulnak a témában.



Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Gratulálok Talmácsi Gábornak! Soha nem nézek sportközvetítést, de az ő utolsó 10 körét végigvisítottam.



MOTOGP 07

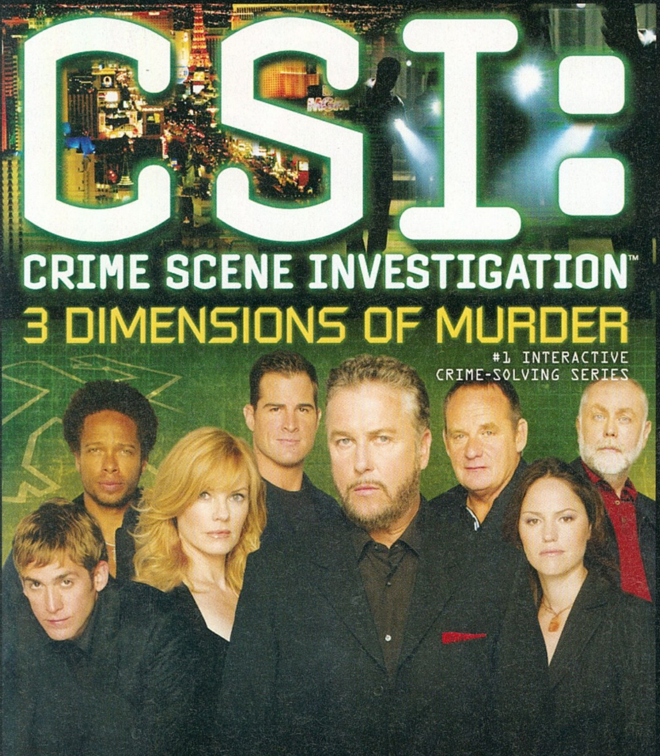
CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

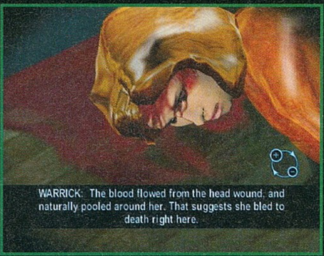
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

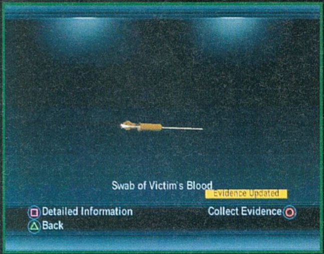
1 - 2 játékos, dpl ii,
memóriakártya 8 mb (98 kb)

✔ friss motogp licenc
X középszerű,
szimulációs módban szinte irányíthatatlan

6 pont









Az utóbbi időben a sorozatok sokadvirágzásukat élik, és különösen vonatkozik ez a legújabb gyártású amerikai cuccokra. Tény, hogy minőségben mostanában jócskán odatesznek a legnagyobb hollywoodi filmeknek is, csak valahogy természetesebb hangvételben és szerethető szereplőkkel. Ezek közül az egyik a szintén népszerű CSI, amit Helyszínelők néven ismerünk idehaza (én inkább a miamist néztem). Filmből készült játék nem sok jót ígér, de a CSI esetében talán van némi alapja a játéba ültetésnek. Ha a '90-es évek közepét írnánk, tuti kalandjátékot hoztak volna össze belőle, de ez a megállapítás többé-kevésbé jelen időben is megállja a helyét, ugyanis a **CSI: Dimension Of Murder** játékmenete és párbeszédei révén közel áll ehhez a stílushoz.

Las Vegas. Nem csak a csillogás, de gyilkosságok helyszíne is egyben, legalábbis esetünkben. A gazdagok és szépek nem bírnak magukkal. Jó hír a rajongóknak, hogy a játék szereplői szinte mind felvonulnak a játékban, és segítenek felgöngyölni az ügyeket, amiket újoncként próbálsz megoldani. A játék viszonylag hű maradt a sorozat atmoszférájához, a jellegzetes video-bejátszások és a hangulat is megmaradt, igaz a megvalósítás eléggé felemásra sikeredett. A hangulatról még annyit írnék, hogy néha kimondottan nyomasztó tud lenni, hiszen hullák körül kutakodsz, és a zenék is csak erősítik ezt az érzést, egyiket-másikat mintha csak a Resident Evilből vették volna át.

A NYOMOZÁS MENETE

Minden eset feltárása nem meglepő módon a helyszín kivizsgálásával kezdődik. Belső nézetből látjuk a terepet, de eléggé limitált mozgástérrel rendelkezünk, gyakorlatilag szobákból áll az egész játék. A kép közepén lévő ikonnal tudunk vizsgálódni, ami a zoomolásnak felel meg. Menet közben bármikor lehet állítani a nehézségi fokozaton, ami azért fontos, mert Beginneren minden olyan pontot, ahol vizsgálódhatunk jelöl, Normalon már ezeket mind nekünk kell megtalálnunk. A játék egyébként szorgalmazza, hogy ne Beginneren játssz, hiszen néha direkt félrevezet és olyat is bejelöl, ami nem lényeges. Kicsit lehangoló ugyan, hogy a sztoriban csak azokon a pontokon tudunk bármit csinálni, ahol előre megírták, vagyis szó sincs arról, hogy szabadon bármit megtehetnénk, de ez talán nem is baj.

Bezoomoláshoz nyomjunk X-et, és ilyenkor, ha nyomra akadtunk megjelenik az Open Toolkit felirat, amit szintén X-szel hívunk elő. Ezek a rendelkezésre álló szerszámaink, melyek két részre van osztva, aszerint hogy megfigyelésre vagy beavatkozásra van szükség. Nem gond, ha nem tudod mit mivel kell kigyűjteni, a helyszínen lévő mentorod ugyanis mindig megmondja, nem tudod elrontani.

Rendszerint fényképezéssel kezdünk, a holttest milyen pózban van, az apró nyomokat a padlón, a falon, ezután jöhet a bizonyítékok begyűjtése. Vérminta az áldozat testéről illetve mellőle a DNS-vizsgálathoz, ujjlenyomat mindennemű azonosításhoz, golyónyomok és egyéb sérülések megvizsgálása, és amit csak találsz nála gyűjtsd be. Az ügy szempontjából létfontosságú, hogy az összes nyomot megtaláld, ezért érdemes többször is körülnézni az egész helységben, és minden kis apróságra figyelni. Gyakran tanúk is vannak vagy gyanúsítottak, őket alaposan ki kell kérdezni, ezt csak azért nem írom le részletesen, mivel elég egyszerű, az összes kérdést fel kell tenni amit kiír, és csak akkor lépjünk tovább, ha már elfogytak a kérdések.

Ha úgy érezzük minden bizonyíték megvan, mehetünk is azokat kivizsgálni a laborba. A nyomozás lényegi része tulajdonképpen itt zajlik. Öt fajta gép vagy segédeszköz áll rendelkezésünkre; külön gép az ujjlenyomatokhoz, a DNS-mintákhoz (vér vagy egyéb testnedvek), a különböző kemikáliák felderítésére egy újabb gépet használunk, ezenkívül szét is szerelhetünk vagy össze is rakhatunk dolgokat az Assembly Table-n, és van egy összehasonlító mikroszkópunk, ahol pl. hajszálakat vagy golyónyomokat tudunk alaposabban megvizsgálni. A lényeg mindegyik esetben ugyanaz, a tulajdonunkban lévő mintákat kell szabad szemmel összevetnünk, és amelyikek egyeznek, arra Match-et nyomunk. A nyomozás előrehaladását egyébként egy valóságban is létező módszer, a Trinity segítségével követheted nyomon, aminek röviden a lényege, hogy az áldozat és gyanúsítottak közötti üres rubrikákat feltöltse bizonyítékkal, és mikor elegendő gyűlt össze, jöhet a letartóztatási parancs.

A lehetőségek ellenére a game elég lineáris, addig nem nyílnak meg új helyszínek, míg a már ismerteken az összes lehetséges nyomot föl nem tártuk. A lényeg, hogy fejben is kövessük a szálakat, pl. mikor megtaláljuk a vélt gyilkos fegyvert, keressük fel a kórboncnokot, hogy igazolja valóban az-e, vagy ha házkutatási parancsot szeretnénk, menjünk egyből Brass irodájába (de ezt általában ki is írja), hogy az így újonnan megnyílt helyszínen még bizonyítékokat szerezhessünk. Egy idő után belerázódsz az egésznek a menetébe, és akkor egy-egy ügy megoldása nem tart tovább egy-két óránál. A legvégén osztályzatot kapunk teljesítményünkről, amibe beleszámít, hogy hány segítséget kértünk.

A CSI a megszokottnál lassabb tempójú játék. Sok figyelemre van szükség, és némi gondolkodás sem árt hozzá, szóval nyugodt szívvel ajánlom azoknak, akik az ilyen cuccokat részesítik előnyben a lövöldékkel szemben.

kobe

MARTIN BELESZÓL!

Jé, ez egy olyan cucc, mint a PS2-es 24! Nem topkategóriás, világmegváltó, játéktörténeti mérföldkő, de mindenképpen hatalmas hiánypótló, hisz ilyen stílusú game nem sok van a piacon.

CSI: 3 DIMENSION OF MURDER

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

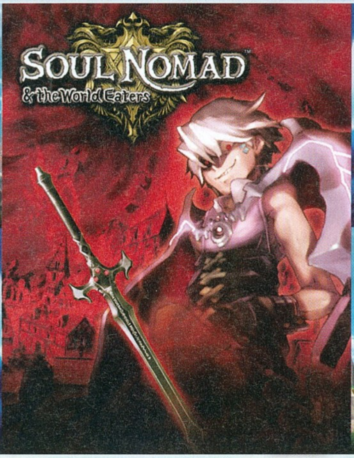
1 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ nyomozás
X különben nem nagy szám

6 pont

VÁNDORLÓ LÉLEK

















Tiszteletreméltó, ahogy a Nippon Ichi makacsul és határozottan hozza ki a különböző stratégiai és egyéb JRPG-it. A cég semmiről nem vesz tudomást, hiába jár a PS2 életciklusának végén, hiába fogynak a játékok, a NIS továbbra is nyomja a Disgaea óta megszokottan jó színvonalú 2D-s anyagait. Most úgy néz ki, hogy a dömping egy darabig nem fog leállni, hisz a Gusttal karöltve már készül az Ar Tonelico 2 és a Mana-Khemia is. Sőt a 2D-s őrület még PS3-on is folytatódni fog, mivel a Disgaea 3 erre jön, ugyanazzal a grafikus motorral, mint az eddigi NIS játékok (ez azért elgondolkodtató, így akár kiadhatnák PS2-re és PSP-re is).

Most megjelent legújabb alkotásuk, a **Soul Nomad** egy letagadhatatlanul NIS anyag. A történet, a grafika, és maguk a harcok is égbekiáltóan viselik magukon a cég jellegzetes stílusát. A program maga egy igazi SRPG, bár kicsit más oldalról közelíti meg a témát, mint az eddig megszokott NIS stuffok. A sztori viszont teljesen klasszikus, megfigyelhetőek rajta a Disgaea óta jelen lévő elemek. Az elején választhatunk magunknak főhőst (a nemét és a nevét), mely ugyan nem befolyásolja lényegesen magát a történetet (bár nőként van egy-két jó poén). Mint korábban kiderült, egy régi, 200 évvel ezelőtti háborúban csaptak össze a jó és a rossz erői. Ebből a harcból a végül a jók kerültek ki győztesen, míg a gonoszok vezetőjét, Giget elzárták egy kardba. Ez a kard fog a főhőshöz kerülni, melynek segítségével Gig a testébe költözik. Ezzel kezdődik meg a sztori, melynek több érdekessége is van. Egyrészt Gig miatt a főhősben két személyiség is lakozni fog – így ha nőként játszunk, kerekedik majd ebből néhány vicces dolog. Jópofa, hogy a gonosz, nagydumás, fennhéjázó Gig, aki végig a hősünk testét akarja megszerezni, elűzve annak lelkét, minden hibája ellenére mégis szerethetővé válik a történet során. Feltűnnek ugyanis még gonoszabb erők, közben egyre több minden fog kiderülni Gigről, és persze egy idő után rájövünk, hogy mégsem annyira gonosz ő, mint azt mutatja. Egyébként ez utóbbi elem egy klasszikus NIS-es fogás, hisz az eddigi anyagaikban többször feltűnt már a szerethető gonosz alakja. Ebből a szempontból tipikusnak nevezhető a történet, ezzel együtt kétségtelenül élvezetes, főleg ha valaki bukik a mangás/animés humorra.

Ez azonban így nem lenne más, mint egy egyszerű, átlagos SRPG. Azonban a Soul Nomad valamivel többet mutat ennél. A történet ugyanis több helyen leágazásokkal tarkított, azaz egyáltalán nem lineáris. Lesznek bizonyos pontok, ahol választhatunk, hogy merre akarunk menni, és választásunk függvényében másként alakulhat a történet, esetleg más-más jeleneteket nézhetünk meg. Ezeket a helyeket zöld színű ikonokkal fogja jelölni a program. Lesznek azonban apró halálfejekkel jelölt ikonok is, melyek érdekes zsákutcák a sztoriban. Ez azt jelenti, hogy ha errefelé veszed az irányt, akkor a történet rendszerint véget fog érni, általában nem a legszerencsésebb módon. Érdemes ezek előtt menteni, mert bár rossz megnyerésekről van szó, mégis jó dolog végignézni őket. Csak azt sajnáltam, hogy sokszor kicsit kidolgozatlanok a rossz megnyerések, lehettek volna valamivel tartalmasabbak. Mindenesetre én nagyra értékelem, ha egy program bizonyos szabadságot ad a továbbhaladást illetően.

De nemcsak a történet menete miatt más ez a játék, mint a többi NIS program. Ott van még a harc is, mely már-már egy RTS-re emlékeztet. Nagyjából 25 fajta egységet vehetünk fel, melyeket aztán négyes csapatokba oszthatunk. Mindegyik csoportnak lesz egy vezetője, aki ha elhalálozik, akkor az egész osztag megsemmisül. Az egységek között lehetnek varázslók, harcosok, gyógyítók, közelre és távolra támadók, stb. A lényeg, hogy a lehető legváltozatosabb csapatokat állítsuk össze, felkészülve minden lehetőségre. A terepek négyzetekre lesznek felosztva, ahol léphetünk az egységekkel, de természetesen az ellenfeleink is itt lesznek. Mikor valamelyiket megtámadjuk, akkor egységünk akcióba lendül, és mind a négyen végrehajtják, amihez értenek. A támadó fél jön először, majd a védekező. A harc menete így kissé hasonlít az Aedis Eclipse-re, bár annál mechanikusabb a bunyó, kevesebb lehetőségünk van befolyásolni a küzdelem menetét. Elsőre furcsa lehet a párhuzam, mivel a régi Panzer Generálra hasonlítanak a harcok. Összetettségben persze fényévekre van tőle, de hasonlóság egyértelmű. Szerintem ezt az RTS vonalat érdemes lett volna még tovább vinni, óriási potenciál van benne, segítségével a program kitörhetett volna az egy kaptafára készült SRPG-k közül. Ennek ellenére a harcok így is egész élvezetesek, mert eltérnek a megszokott SRPG-ktől.

Nem úgy, mint a grafika és az audio, melyek teljesen a szokásos NIS színvonalat hozzák. Ez azt jelenti, hogy a grafika a szokásos rajzolt 2D-s mangás engine-t használja. Jónak jó, de az Odin Sphere óta a rajzolt grafikáról alkotott elképzeléseim kicsit magasabban szárnyalnak. Az igazság az, hogy az évek során semmit nem változott a NIS anyagok grafikai színvonala, és már ideje lenni kicsit fejleszteni. Nem a 3D-re gondolok, hanem a 2D-s irányt kellene a tökélyre tuningolni, mert az OS után elavultnak hat ez a mostani engine. A zenékkel semmi probléma a hangokkal is elégedett voltam. Itt kiemelném, hogy nekem valahogy most az angol szinkron jobban bejött, mint a japán, ez furcsa, nem is tudom megmagyarázni. Talán a szereplők karakteréhez jobb hangokat választottak az angol verzióban, esetleg a fordítás miatt nem tudom, de tetszett az angol szinkron, Gig például egészen jó volt.

Ha végső véleményt kelleme megfogalmaznom, akkor talán azt mondanám, hogy elégedett voltam az anyaggal, főleg annak fényében, hogy az utóbbi időben egy kicsit azért besokalltam a NIS stuffoktól. Akik csípik a cég stílusát, azoknak egészen nyugodt szívvel tudom ajánlani. Világot nem fog váltani, de szerezhet néhány élvezetes órát.

V. Miki

MARTIN BELESZÓL!

Ha ez most megvenném, és a polcra tenném, szerintem tutkó leszakadna az utóbbi hónapok során felgyülemlett japán PSP és PS2 RPG cuccoktól – és most csak azokról beszélek, amiket mi itt a Konzolban is bemutattunk és méltattunk. Arról meg ne is beszéljünk, hogy a következő 5 évre el vagyok látva japán stuffokkal. Mondjuk lehet meg kéne kockáztatni a vásárlást, hátha egy dobozkát még elbír…

SOUL NOMAD & THE WORLD EATERS

NIS AMERICA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ egész jó harcok
X semmi igazán kiemelkedő, „csak” a szokásos nis színvonal

7 pont

akció 999,- / évfolyam

Most hihetetlenül kedvező áron (999.- /évfolyam) rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is. (Kérjük, hogy nevedet, címedet, telefonszámodat pontosan add meg!)

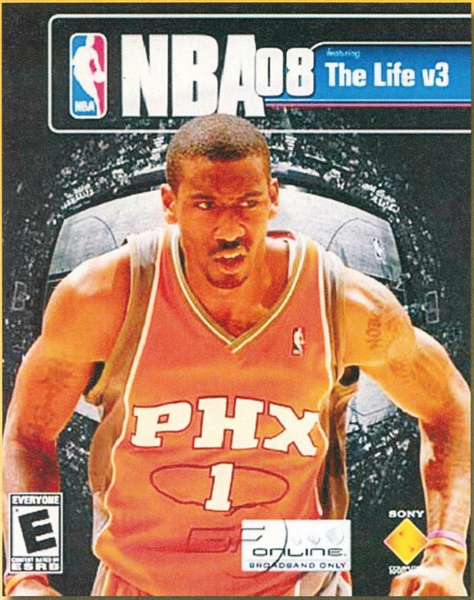
Megveheted: valamennyi 576 KByte üzletekben
Megrendelheted: Comgame 576 Kft. 1329 Budapest Pf.: 24.
telefonon: 06 1 369 2686 • interneten: www.576.hu/kiadvány
(a megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-)

Figyelem! Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes.(Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk: 2000, 2003, 2004)

Amíg a készlet tart!



IT'S A HARD KNOCK LIFE







Talán kevesen tudják, de az évente megjelenő két nagy NBA játék mellett van még egy sorozat, a The Life, mely a Sony sajátja, így más gépekre nem is jelenik meg – az övék közül viszont mindre. Korai lenne azonban kardjába dőlnie az Xbox és Nintendo tulajdonosoknak, az **NBA 08 The Life vol. 3** ugyanis bizonyos, hogy nem nő fel soha a Live/2K pároshoz.

A legnagyobb különbség, hogy a The Life-ban alapvetően egy önálló sztorit kapunk, most például egy leköszönő edző utolsó évét kell emlékezetessé varázsolnunk produkciónkkal. Az már a tavalyi verzióban is föltűnt, hogy a játék minden tekintetben az egyszerű megoldások híve, mondhatni csontig le van csupaszítva. A legötletesebb elem benne az a dobásmérő, mely a betalálás valószínűségét mutatja: ha piros, szinte sansztalan a kísérlet, a zöld viszont jó eséllyel fog a hálóban landolni. A game-ben természetesen játszhatunk normál bajnokságot is, csapatot kreálhatunk, és streetball is van, ezek azonban lehetőségeiket tekintve eléggé szegényesek a konkurenciához képest. A lényeg itt a sztori, mely a legkülönfélébb módon jelenik meg a játékban. Néha bedob egy konkrét meccshelyzetbe, ahol az edző által kitűzött feltételeknek kell eleget tenni, de nagyon sok szimpla gyakorlás van benne, melyek során a program végigvezet egy komplett kosártanfolyamon, a büntetődobástól kezdve a centermunkáig. Egyik ilyen pl. az az ügyességi szlalompálya, amit az All-Star hétvégéken Skill Challenge néven szoktak megrendezni. A játékban egyébként nehezebben lehet labdát szerezni és prakkerolni, mint más kosaras stuffokban, mondom ezt azok kedvéért, akik hozzám hasonlóan szeretik végigszerelni a mezőnyt. Ebből adódik, hogy jobban be lehet menni a sűrűjébe, kevésbé kell aggódni, hogy kiszedik a lasztit az ember kezéből, több fizikai kontaktus adódik. Az irányítást szerintem jól oldották meg, a progi semelyik része nem okoz kavart, néha kifejezetten élvezetes feladatok elé állít, és ami még pozitív, a sztori részben begyakorolt mozdulatokat kiválóan lehet alkalmazni meccseken is. A grafika első ránézésre közepes, ám a háttereket és egyes apró részleteket (pl. a palánk hajlongása) elég jól valósították meg, emiatt a látvány szerintem nem sokban marad el a konkurensektől.

Jópofa tehát mind a körítés, mind a tartalom, de ezt a játékot mégis elsősorban azoknak ajánlom, akik maguk is kosaraznak, esetleg sportkarrierről álmodozó, vagy az előtt álló fiúcskáknak, ők talán értékelni tudják amit ez a stuff nyújt.

A játéknak egyébiránt van PSP-s verziója is, és az a külföldi értékelések alapján jobban teljesít.

kobe

NBA 08 THE LIFE VOL. 3

SONY
MÁS VERZIÓ: PSP, PS3

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 - 8 játékos, online, eyetoy, multi tap
memóriakártya 8 mb

✔ kosársuli alapfokon, jó kezelés, „sztori"
X sokat tölt, kidolgozatlan

6.5 pont

I'M SO BLIND







A nagy amerikai major sportok közül talán a hoki áll tőlem a legtávolabb, noha közel sem színtisztán amerikai őrületről van szó, sőt elsősorban európai mesteremberek remekelnek benne, szerfelett. Szakértői vélemény híján így tehát a játék mélységeiről nehéz lesz mit mondanom, pedig még egy NHL meccset is végignéztem, csak hogy valamelyest képbe kerüljek. Koncentráljunk inkább a tavalyi kiadás és az idei, illetve a konkurens változat (az EA-s) közti különbségekre – ami azonban azonnal és tisztán látszik, hogy idén a másik sorozat durrant nagyobbat (vagy égett kisebbet?). Pedig régen a legjobb sportjátékok, legalábbis a legautentikusabbak a hokis cuccok voltak.

A menürendszer a szokásos 2K séma szerint épül fel, és tartalmilag semmi sem hiányzik belőle, még az online játék és a különböző franchise módozatok is benne vannak, ahogy azt kell. A grafikáról legszívesebben hallgatnék, mert hogy sok jó nem mondható el róla, ráadásul az a kevés is mintha képfrissítési problémával küszködne. Igazából nem sok változást véltem felfedezni a korábbi PS2-es anyagokhoz képest, a tükröződéseket azonban mindig is bírtam a hokis játékokban.

Újítások? A játék készítői gondolhattak rám, ugyanis a New Features menüpont alatt felsorolták az ez évre eszközölt változtatásokat, szám szerint egyet: ez pedig a bal analóg karral, majd különböző gombkombinációkkal aktiválható szupersztár mozdulatok (összesen négy), amin jót mosolyogtam, mert ezt mintha a konkurens EA sportjátékaiban már láttam volna. Persze ezek nem mindenkivel jönnek össze, csak a képességeik okán arra kvalifikált játékosokkal (magyarul a legjobbakkal). Ha megszakadok se tudom sajnos megmondani pontosan, ki melyik mozdulatra képes, mivel hirtelenjében azt se tudnám megmondani, kik a legjobb játékosok jelen pillanatban a ligában. Az overall értékekről akartam puskázni, és meg is tettem, de letaglózott a sok különféle fajtájú és csengésű név. Ejha, micsoda multinacionális vállalkozás ez az NHL! Jöhetnének hozzánk játszani, mint pár éve.

Ami viszont ütősre sikeredett, az a soundtrack, elég ha csak egyet mondok: Korn – Blind. Ja, és hátha valakinek fontos: verekedni lehet benne, nem mintha ez ma bármennyire is unikum lenne egy hokis játékban. Nem lenne ez rossz game, csak valahogy az egész koncepció és a tálalás idejétmúlt, úgy érzem. A rajongóknak csakis a személyi változások miatt ajánlom, de nekik is inkább a más gépes verziók valamelyikét, vagy az EA produktumát. Minek is emeltem ki a rajongókat, mások valószínűleg rá se néznek a tesztre…?

kobe

NHL 2K8

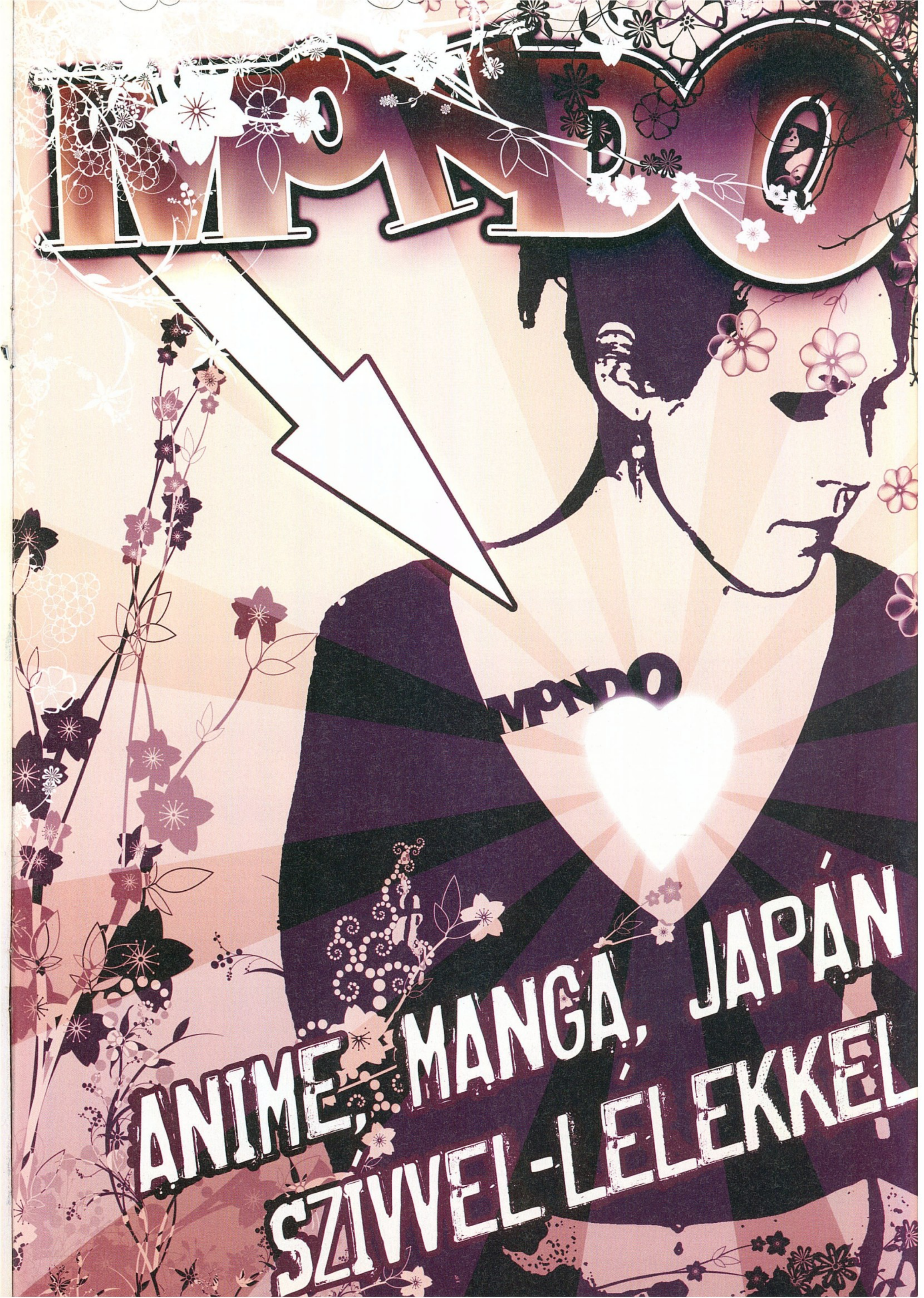
2K GAMES
MÁS VERZIÓ: PS3, X360

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

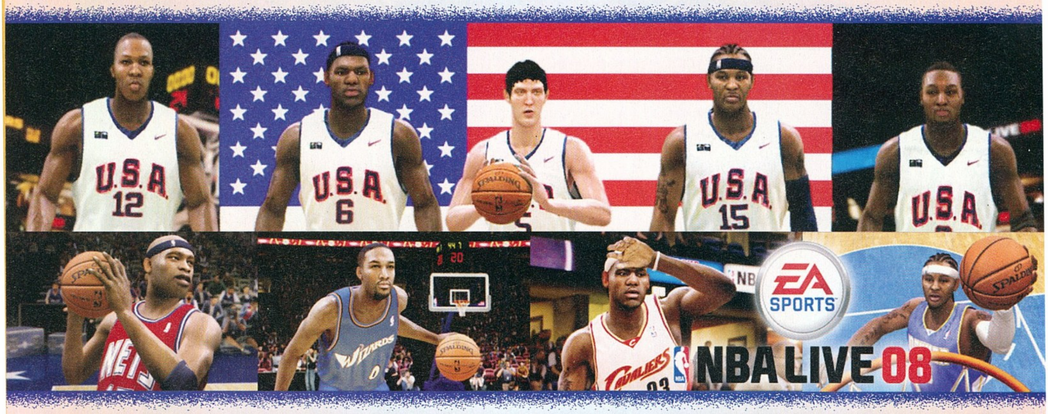
1 - 8 játékos, online, multi tap
memóriakártya 8 mb

✔ elég jó zene, szokásos tartalom
X elkoptatott az egész

6 pont

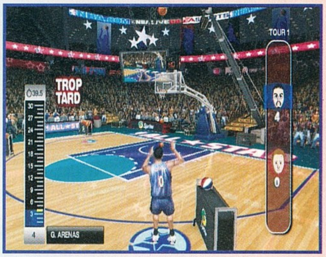

MONDO
MONDO
ANIME, MANGA, JAPÁN
SZÍVVEL-LÉLEKKEL

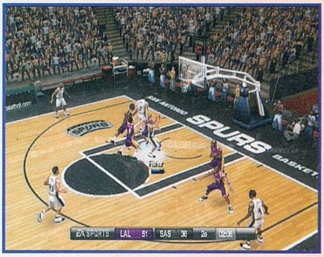
AZ NBA EDDIGI LEGROSSZABB SZEZONJA











Előre elnézést kérek mindazoktól, akik ezen az oldalon az **NBA Live 2008** Wii verziójának szépségeiről akarnak olvasni, mivel ez rajtam kívülálló okok miatt sajnos nem igazán lehetséges. A lenti pontszám gondolom mindent megmagyaráz, akinek meg nem, az nyugodtan szerezze be a játékot Wii-re, nem fog csalódni benne. Neki szánták.

A '90-es évek közepén, amikor az NBA Live sorozat elrajtolt, az NBA kétségkívül a csúcson volt. Aztán jött egy többéves periódus a liga életében, amikor igazán nagy sztár nélkül maradt – ekkor volt az, hogy minden második emberre, aki ugrani tudott, rásütötték a Jordan-utód becenevet. Szerencsére ezek az évek elmúltak. Ma az NBA minden korábbinál erősebb, elég ha csak azt nézzük, hogy tavaly a liga legrosszabb mérleggel rendelkező csapataiban olyan nevek szerepeltek, mint Kevin Garnett, vagy a válogatott meccseken rendre brillírozó Pau Gasol. Ma egy sztár már rég kevés ahhoz, hogy egy csapatot becipeljen a rájátszásba, lehet bármennyire is jó. A világ felzárkózott az amerikai kosárlabdázáshoz, ami azt eredményezi, hogy mostanra az NBA már nem kizárólag amerikai privilégium, különböző nemzetek sokasága pattogtat a ligában. Az NBA pedig terjeszkedni akar – Európa és legfőképp Ázsia felé nyit, ennek köszönhetően már játszottak nálunk is (Európában) felkészülési meccseket egyes csapatok. Az USA már nem dominál úgy, ahogy azt régen tette, az NBA viszont még sokáig kimagaslóan a legjobb, legerősebb kosárlabdabajnokság lesz a világon. Az idei szezon pedig különösen érdekesnek ígérkezik.

De lássuk a game-et. A játékban két mód kínálkozik. Az egyik a már szokásosnak mondható családi izé, a másik a normál (?) irányítás… Játszani kezdek. A grafika először nem vág mellbe, csak hogy finom legyek. Megindulok az ellenfél kosara felé. A védő már ilyenkor is furcsa mozdulatokkal próbál megakadályozni, néha mintha teleportálást alkalmazna saját magán… vagy csak a tolószékét keresi? Fölemelem a labdát (Wiimote fel), majd eleresztem (Wiimote le). Hát persze, hogy a hálóban a laszti. Most rajtam a sor, én védekezek. A Wiimote idióta rángatásával jobbra-balra riszálom védőm hátsóját, akinek a védőmozgása nem viccelek, kb. két (!!) animációs fázisból áll össze: jobbra vagy balra áll be az iránynak megfelelően. Szerelni is lehet, ehhez mindössze meg kell mozdítani a Wiimote-ot, hogy milyen irányba, azt már nem tudom. Blokkoláshoz és ugráshoz föl kell emelni, de őszintén szólva nekem úgy tűnt, akármit csinálok, a játék automatikusan a jó fogást alkalmazza – esetleg az is lehet, hogy Nintendóék már a mozgásérzékelésen is továbblépve gondolatátvitelt alkalmaztak? Az ötlet egy pillanatra komolyan megfordult a fejemben, merthogy a játékban egyszerűen nem tudtam hibázni. Szabályos egótraining a game, látens depressziósok és csekély önbizalommal rendelkezők figyelmébe melegen ajánlom: egy ilyen menet után nincs elszabott nap, amihez csak fogsz az sikerül, hisz ezzel a gémmel csak nyerni lehet! A Live-ban megszokott játékmódok felét kivágták, ami a potenciális célcsoportot tekintve azt kell mondjam, ügyes döntés volt. A zenék viszont megmaradtak és a kommentátorok is. Lassan, ha így haladunk, inkább egy dupla CD-t kéne kiadni minden évben NBA Live néven. A továbbiakban Zeldáztam, úgyhogy a cikk második felét ott keressétek.

Nem mondom, pár éve még megjárta, hogy pofás animációval végigütlegelted a parkettán a lasztit, és a végén valami nyakatekert mozdulattal berántottad a hálóba. Viszont 2007-et írunk, és úgy tűnik, a világ már játékos szokásaiban is kettéhasadt, és a kiadók nagyon is előzékenyen segítik elő, hogy továbbra is így legyen. Mit tegyünk? Fikázzuk szénné az összes kisded próbálkozást, amivel megpróbálják befűzni a játékokon eddig kívül rekedt néptömegeket, vagy megértően bólogassunk, hogy nekik ez kell? Bullshit! Mondom ez utóbbira. Egyszerűen itt minőségi elvárások vannak, amelyeket minden normális kiadó/fejlesztő/producer teljesíteni próbál, és ha lehet, túlszárnyalni. Hiszen ez az életük, vagy mi?!

Az NBA Live 08 Wii verziója maximum abban lehet kicsit félrevezető, hogy a Madden egy nagyon jól sikerült konverzió volt Wii-re, és ugye azt is az EA adta ki. A kettő között azonban az égvilágon semmi összefüggés nincsen, és most a Wii verziót látva már kezdem megérteni az NBA Live franchise folyamatos hanyatlását a Madden szárnyalásához képest. Pontosan erről van szó, hogy adott egy gép, amely talán nem a jelen generáció technikailag legfényesebb ékköve, de formabontó ötletei révén mégis egy élvezetes és frankó játék megjelenítésére lenne képes. Miért kell egy ilyen jó kis feature-t, mint a mozgásérzékelés ennyire a köznép, az avatatlanok igényeinek(?) behódoltatni? Ki kíváncsi családi játék címszó alatt egy betegesen brékelő karakterekre, elnagyolt látványvilágra, csimpánzoknak való kihívásra… A családi szórakozás az ezentúl a gagyit jelenti? Elég gáz jövőkép. És ez az, amiben szerintem a Nintendo is hibás, mert ha kiállna úgy, ahogy a Sony vagy a Microsoft teszi a saját gépei mellett, akkor a kiadók talán nem vennék ezt az egészet félvállról. A NBA Live Wii-re való megvalósítása kapcsán össze akartam dobni pár ötletet, hogyan és miként lehetne kihasználni a Wiimote-ban rejlő erőforrásokat, de a játék kivitelezését látva inkább dobtam őket.

Remélem mostanra már rég elvetetted az ötletet, hogy az NBA Live 08 Wii változatába invesztálj. Ha nem, sok sikert, és jó családi kosárdélutánt!

kobe

MARTIN BELESZÓL!

Közelítsük meg másképp a helyzetet, tisztelt bíróság. Gondoljunk arra, hogy ez nem egy klasszikus értelemben vett kosaras játék, hanem egy játék, amiben kosarazni kell. Olyan, mint amikor a kisgyerekeknek beleülős autót veszünk. Az sem valódi vezetés, csak imitálják vele a csöppségek a valóságot a maguk módján. Esetleg olyan, mint egy felfújható, jet-ski formájú gumimatrac, amire ráültetjük gyermekeinket, azok meg brummogva utánozzák a motorhangot. Öröm, csak kicsiben. De hogy képletesebb legyek, tisztelt bíróság, gondoljunk a felnőttek hasonló játékára, a guminőre. Képben vagyunk?

NBA LIVE 08

EA
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, PSP, X360

grafika:	siralmas
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

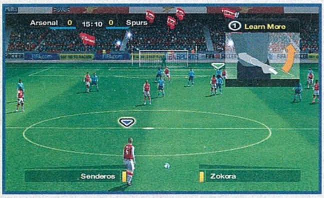
1 - 4 játékos

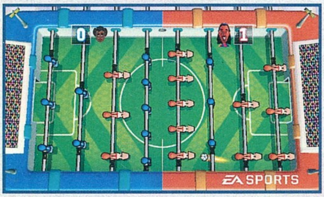
✔ hamarosan itt a karácsony, lehet a fenyőfa alatt együtt zsákolgatni nagyokat

X nehogy vérengzés legyen abból az ajándékosztásból

3 pont

HA MÁR A KENYÉRPIRÍTÓ SEM MARADT KI...











Mindenkinek kötődik valami szép emléke e sorozathoz, ez nem vitás, és ebben én sem vagyok kivétel. A balatoni nyaralások alkalmával mindig ott figyelt az aktuális konzolom is, és hozzá az aktuálisan futó Fifa epizód. A lényeg, hogy a haverok soha nem videojátékoztak, de ha mégis, akkor az kb. a fifázásban merült ki. Néha beraktam az friss RPG-imet, japán stílusú játékaimat, aztán kaptam is a szokásos „Vazze már megint ezek a hikomat játékok?" dumákat. Szóval egyedül ebben volt meg a közös hang köztem és a kocajátékos barátaim között. Évről-évre megvolt az aktuális verzió, noha akkor még inkább egy primitív algoritmusokkal felvértezett, szó szerinti *játék* volt. Emlékszem, annyira buta volt a játékosok mesterséges intelligenciája, hogy amikor haverok szenvedtek a másnaposság felhőjében, én a „négy perc alatt hány gólt tudok rúgni" tevékenységemmel voltam elfoglalva. Huszonkettőt sikerült, szimplán egy begyakorolt középre futás és jó időben történő rárúgás eredményeként! Bizonyára nem csak én szórakoztam így a játék adta kiskapuk lehetőségeivel… Viszont amióta fellépett a porondra a nagy rivális a Konami részéről, azóta a sorozat is felkötötte a gatyáját, közeledik a realitás felé – tegyük hozzá, nagyon helyesen teszi.

Nos a rövid felvezetés után lássuk az aktuális darabot, az általam nagyon kíváncsian várt Wii-s Fifát! Az elején aggódtam, mivel a game egy fél órás oktatórésszel indul, nevén nevezve a Fociakadémiával. Minden egyes mozdulat, minden egyes támadás nem kis odafigyelést igényel, ami nem kevés gyakorlással párosul. A játék kétféleképpen irányítható. Van egyszer a Family Play, ami a kocajátékosoknak ad szórakoztatási lehetőséget. Ehhez elég lesz csak egy Wiimote is. A gép vezényli a játékosokat, a mi feladatunk kimerül a passzolásban, lövésben és védekezésben, amit a távirányító rángatásával tudunk kivitelezni. Nem egy ismerősömet idegenítette el a játéktól korábban az egyszerre 11 játékos terelgetése, így ez náluk még talán be is jöhet. A másik módozat Advanced néven fut, ez a Nunchuk és a Wiimote együttes használatával operál. A játékosok mozgatása is hála istennek már a mi dolgunk, amiben a kontrollpad lesz a társunk. Több mozdulat kétféleképpen is prezentálható. Például röviden passzolni lehet simán az A gomb megnyomásával, illetve a kontrollpad irányba tartásával, de akár az A gomb lenyomva hagyásával, és a Wiimote helyes irányba való mozgatásával is. Hasonlóan funkcionál a B gomb és a kereszt, míg az A és B gomb együttes használata a magasabb, hosszabb átadásoknál alkalmazott! Labdabirtoklásánál a Wiimote felfelé és lefelé lengetése a sima és az irányított rárúgást (fejes és kapáslövés labda nélkül) eredményezi, míg alaphelyzetben a becsúszás gombot helyettesíti! Igazándiból itt annyira nem tudtam ezek erősségére ráérezni, aminek vagy az én bénaságom, de lehet a program pontatlansága az oka. A Nunchuk maradék két gombja, név szerint a Z a futást és labda megállítását, a C a trükkök kivitelezését szolgálja. A trükközés elég mókás! A C gombot lenyomva, ha 360-as mozdulatot írunk le a kis Nuchukkal, akkor a játékos is hasonló cselhez folyamodik. Ha hátralendítjük, akkor hátrál a labdával, ha felfelé, átemeli például a kapus felett, és így tovább, szóval ez nagyon tetszett! Hasonló a bedobás is, amit helyesen, két kézzel a fej mögül, az életben látott módon tesszük! Szabadrúgásnál a Wiimote felfelé lengetése a sorfal ugratása, míg 11-es rúgásnál és védésnél annak jobbra-balra mozgatása a kulcs.

Összességében tényleg becsületes iparos munka. A barátaimat a Wii joy látványa is elborzasztja, azt mondják ők nem fognak ezzel játszani, az szent! Ide tényleg nagy koncentráció és türelem kell az elején, mert a gombok nyomogatása mellett a mozdulatok kivitelezéséhez is ott kell lenni fejben.

Ami újdonság a többi változathoz képest, az a Footii Party. Mit takar ez? Hasonló minijáték kollekció, mint a Wii-Play, a saját Mii karakterek felvonultatásával: csocsózás, dekázás, és kapura lövés a repertoár. Egyébként a Mii karaktereinket fejleszthetjük mind itt, mind a normál játékban is. Normál mérkőzéseken is folyamatosan pontozza a gép tevékenységünket, és ezekből újabb asztalokat és kellékeket vételezhetünk.

Külsőségek tekintetében természetesen jócskán elmarad a következős generációs játékoktól, bár a PS2 változaton azért természetesen túlmutat. Kicsit próbálták kompenzálni a nextgen változat hiányosságait, ilyen például a lengedező zászlók megjelenítése a pályán. Korábban azt gondoltam a képeket nézegetve, hogy itt csak a vertikális kamerakezelés van, az úgynevezett Free Motion. Szerencsére ez is változatható, a korábbi horizontális megjelenítésre is.

Kezdésnek nem rossz próbálkozás a játék. Többedmagaddal játszva partikon jó szolgálatot tehet. Az elején még kicsit aggodalmasan álltam neki, de végül jól szórakoztam vele. Mondjuk én mindenképpen megvárom a konamis konkurenciát, és csak utána döntök a vásárlásról.

(Ezúton szeretnék köszönetet mondani Bazijoe barátomnak a szakmai segítségért!)

Kenny
peterkern@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Annyi köze van úgy általában a Fifa játékokhoz, hogy ugyanaz a címe… oké, most kicsit túloztam, de hát én egy begyöpösödött gamer vagyok, a fotelben kontrollert markolós fajtából. Szerintem ez az irányítás nem való egy fociprogramhoz – bár ha úgy gondolkozol, hogy ez a mozgásérzékelős irányítás minden játékot meg- és átreformál, akkor tutira ez a te fociprogramod!

FIFA 2008

EA
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, PSP, X360, DS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

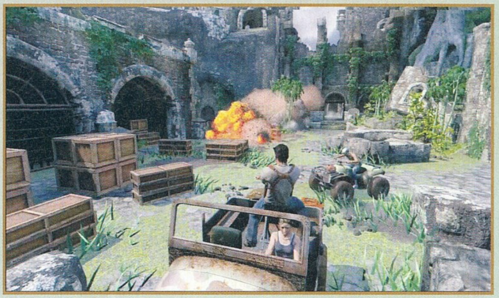
1-4 játékos (2 online), 480p, 16:9

✔ kihasználja a wii irányítási képességeit, tartalmilag minden benne van
X kivéve a be pro és zone play játékmód (lásd előző szám)

7.5 pont

KINCS, AMI VAN

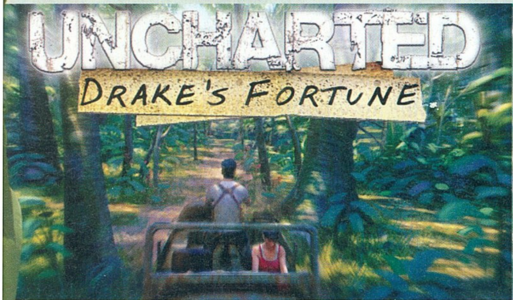


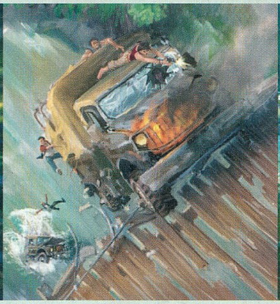


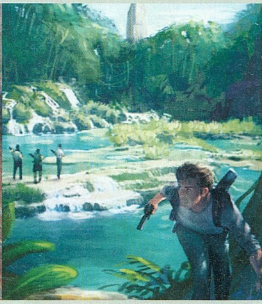
„Minden jelentős eseménynek kell, hogy legyen kezdőpontja, de az a folyamat, ahogy onnan eljutunk a végkifejletig, hordozza az igazi dicsőséget."

(Sir Francis Drake, 1587)

Sir Francis Drake, a történelem egyik leghíresebb felfedezője, tengerésze és kalandora – egy személyben – 1596-ban hunyt el vérhasban a panamai partoknál, de már ekkor, még életében legendás híre volt. I. Erzsébet angol királynő kegyeltje, a spanyol király legfőbb ellensége – aki mai árfolyamon számolva közel 10 millió dolláros vérdíjat tűzött ki a fejére – számos emlékezetes tettel vívta ki magának az elismerést; elég, ha csak arra gondolunk, hogy az ő flottájának sikerült a világon másodikként megkerülni a Földet, némely legendák szerint ő honosította meg Angliában a burgonyát, valamint megállította a megállíthatatlannak hitt spanyol tengeri armadát – és ez történelmi tény, nem mendemonda. Testét ólomkoporsóban helyezték örök nyugalomra a Karib-tenger hulláma közé…







MINDENKI KALANDOR VALAHOL

A több mint 4 millió példányban elkelt 1982-es, Atari 2600-as Pitfall! óta – amely korának méltán leghíresebb játéka volt – tudjuk, hogy a videojáték-történelem egyik leghálásabb alapötlete a kincsvadászat; de ugyanez igaz a világirodalomra – ki ne ismerné például a Kincses sziget című csodálatos regényt? –, és a filmtörténetre is, gondoljunk csak a legtriviálisabb példára, Indiana Jones közkedvelt figurájára. Korra, nemre és vallási hovatartozásra való tekintet nélkül állíthatjuk, hogy szinte mindenkiben ott rejlik belül a kalandor, mindenkit izgalomba hoz az elásott, elveszett, elfeledett kincsek története, és ha hozzávesszük azt, hogy ezen szépségek általában olyan földrajzi tájakhoz, olyan egzotikus helyszínekhez kötődnek, ahová egy átlag halandó soha nem jut el, azt hiszem, érthető is a pozitív felhang.

A játéktörténelemben több olyan sikercím is volt már, amely a kincsvadászat, mint közkedvelt miliő által keltett hullámot lovagolta meg, mégis, úgy érzem, egyik sem tudta maradéktalanul kiszolgálni az igényeket – hangsúlyozom, kizárólag a teljes témát, és annak minden apró alkotóelemét vizsgálva. A Pitfall! a technikai korlátoknál vérzik el, hisz ott a környezet nem kifejezetten a képernyőn, inkább csak fantáziánkra bízva körvonalazódik; a Monkey Island végtelenül jópofa, tökéletes sztorival felvértezett, de a klasszikus akciótól mentes; a Tomb Raider játékok pedig jól mutatják be a kincskeresők életét, de mélységüknél és összetettségüknél fogva nem lehet őket mindenki által jól fogyasztható, könnyed játékokként aposztrofálni.

Mint a téma lelkes kedvelője kijelenthetem, ez a jég most megtört: a Sony-nak, és a méltán zseniálisnak mondott Naughty Dog fejlesztőstúdiónak hála most olyan történésekben lehet része minden kincsekre és afférokra éhes Playstation 3 tulajdonosnak, amire eddig még nem volt példa, olyan megvalósításban, ami minden tekintetben példaértékű! Az **Uncharted: Drake's Fortune** egy minden igényt kielégítő, fantasztikus kalandra hívja a játékost akcióval, ügyességi részekkel, fejtörőkkel, izgalommal, cselszövéssel, és egy lebilincselő, fordulatoktól sem mentes történettel.

ROKONI SZÁLAK

A szóbeszéd szerint Nathan Drake, a modernkori kincsvadász a legendás Francis Drake egyenes ági leszármazottja – bár emberünket ismerve abszolút elképzelhető, hogy ezt csak ő terjeszti magáról. Jóképű, pimasz sármőr, akit a jelek szerint kegyeibe fogadott Fortuna asszony. Most éppen valahol Panama partjainál túrja az iszapot, a nagy fogásra várva – ami meglepő módon be is akad hálójába. Megtalálja híres őse koporsóját, mely elképzelése szerint El Dorado misztikus kincséhez rejti a kulcsot. A jeles eseményen jelen van aktuális társa, Elena Fisher kisasszony is, aki foglalkozását tekintve ex-valóságshow szereplő, de most éppen operatőrként és tudósítóként funkcionál.

Nyílik a koporsó fedele… és… és… üres.

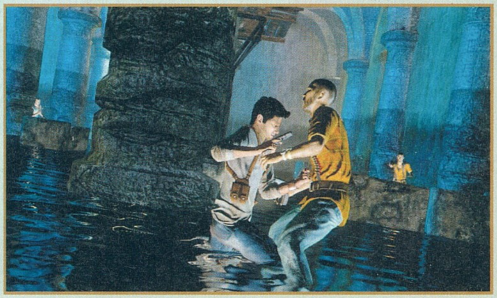
Illetve nem: egy régi, megsárgult naplót rejt. Nathan rövid tanulmányozás után rájön, hogy ez nem lehet más, mint Francis Drake hagyatéka, az a bizonyos kulcs, ami majd elvezeti őt a fantasztikus kincshez. Örömködésre azonban nincs idő: tengeri kalózok gyors motorcsónakjai tűnnek fel a horizonton, akiket hőseink hajója vonzott a helyszínre. A kéjutazás egy pillanat alatt rémálommá válik, ahogy automata fegyverek hangja tölti be a levegőt…

AZ ÚJ SZERELEM

Gondoltam rá, hogy ezen teszt mind a 11 ezer karakterét olyan formában fogom tálalni nektek, mint tettem azt annak idején a Devil May Cry bemutatómban: a szokásától elvontabban, nem annyira földhözragadtan, az olvasóra bízva a gondolatok kibogozását – de aztán letettem erről az ötletről. Egyszerűen azért, mert most teljesen egyértelmű, egyszerű, közérthető, őszinte emberi érzésekkel akarom átadni nektek azt, milyen játéknak találtam én az Unchartedet, milyen hatással volt rám, és mit gondolok róla.

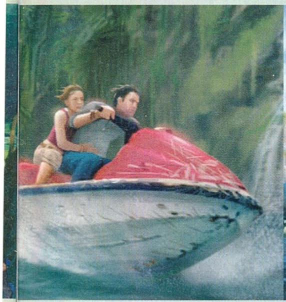
Láttatok már ún. „vállalati grafikont", ráadásul egy jólmenő cégét? Tudjátok: lentről, nulláról indul az emelkedés, aztán átmegy

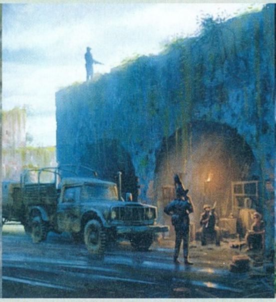




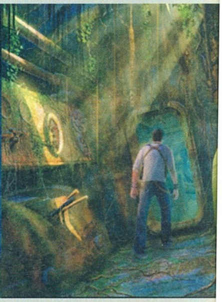












vízszintesbe, majd ismét emelkedik, és ez a folyamat ismétlődik egészen a csúcsig – nos, így kell elképzelni az Uncharted játékmenetét, sőt ritmusát is. Igen, ennek a játéknak ritmusa van, mégpedig hozzá tökéletesen megkomponált, mint egy bolerónak; mint egy csodálatos, lüktető, hol felgyorsuló, hol belassuló, hol feszes, hol laza zeneműnek, ami elvarázsolja hallgatóját.

Kezdés után, még ott a hajón azonnal egy kézitusával fűszerezett tűzharcba keveredünk, melynek alig pár perce alatt borzasztó egyszerű, de nagyszerű dolog történik: megtanuljuk az alapkezelést, a harcot, ami olyan tenyérbe mászóan szimpla, hogy garantálom, senki sem fogja a szemeit forgatva letenni a kontrollert. Lövés, célzás, fedezékbe lapulás, tárgyak felvétele, pofonosztás, kombózás. Ezek után indul a tulajdonképpeni sztori, majd mire egy hirtelen csavarnak hála felocsúdunk az első meglepetésből, máris a dzsungelben találjuk magunkat, társunkkal, a tapasztalt kincsvadásszal, Victor Sullivannal karöltve, a Francis Drake térképén megjelölt titkos hely után kutatva.

Itt pedig egyszerűen csak nézel, és nem hiszel a szemeidnek. Sok játék próbált már trópusi dzsungelt megjeleníteni több-kevesebb sikerrel – ilyet, amit az Uncharted mutat, még sehol sem láthattál. Talán nem túlzás azt mondani, hogy közel *tökéletes* a hatás a megszámlálhatatlan típusú, fajtájú és formájú fával, fűvel, bokorral és növénnyel, amit szinte könnyfakasztó kő- és sziklagrafika tornáz már-már fotorealisztikus szintre. Emlékeimben kutatva talán az X360-as Gears of Warban láttam a legéléthűbb kőgrafikát – hát itt ez a kijelentés új értelmet nyer, méghozzá azért, mert egyrészről mondom fotóminőségűek a textúrák, másrészről 100% bump-mappelt minden, ami annyit jelent, hogy közelről vizsgálva, ergo ráfókuszálva a dolgokra sem lapos, elmosódott textúrákat látunk, hanem kiemelkedésekkel és mélyedésekkel tarkított térbeli felületeket. A kövek és mohás részek néhol nedvesen csillognak, máshol matt tónusban pompáznak, a növények levelei pedig ugyanúgy, szinte négyzetcentiméterenként változva. Mindezt a látványt tetézi egy olyan minőségű fény-árnyék effektus, ami első ránézésre is hihetetlen, hát még behatóbb tanulmányozás után: a napfény szinte játszik a felületeken, a levelek között átszűrődő sugarak sakktáblaszerű mintázatot hagynak a földön, és karakterünk ruházatán is. Valós idejű, elképesztő minőségű szűrők és árnyékok garantálják az érzést, hogy a játéktörténelem során talán először valóban egy dzsungelben érezze magát a gamer, ne pedig egy lapkákból felépülő poligonerdőben. Igazi, vérbeli konzolos, kerekded, mindenféle mesterkélt szögletességet és gusztustalan mű PC-s hagyatékot kirekesztő látványosság ez; *színfieszta, stílusorgia, a formák ünnepe, vizuálgyönyör.*

Továbbhaladva – közben misztikus, ősi romokra bukkanva – aztán rövidesen sor kerül első ügyességi feladatunkra, azaz a harc után megismerkedünk a „mászás" működésével is. Végtelenül egyszerű, „egygombos" metódus, ami az analóg karokkal megadott irányok segítségével kivitelezhető, pofonegyszerűen, könnyedén, mindenféle izzadságszagtól mentesen. Nem elhanyagolható tény, és egyben fontos információ, ami az egész játékra jellemző: az Uncharted soha nem küszködik kameragondokkal, írd és mondd, tökéletes munkát végez az operatőr: mindig pontosan olyan szögből látjuk az eseményeket, ami az optimális, nem fogunk emiatt necces ugrásokat elvéteni, vagy megkeveredni az irányokkal – itt a fixen rögzített felső, hátsó, döntött, izometrikus, oldalsó, sőt még a szembe nézet is akkor jön be, amikor arra szükség van, itt nem kell a kamerát utánállítgatni, és nem kell keresgélni az irányokat sem, ellenben bizonyos részeknél, ha a helyzet úgy kívánja, természetesen lehetőség van a szabad kamerakezelésre is.

Két oldal és 11K karakter nem elég ahhoz, hogy elmeséljem, milyen hihetetlenül fantasztikus és stílusos az Uncharted látványvilága. A motion capture technikával készült, elképesztően perfekt karakteranimáció, a fegyverek fémessége, a szuperrealisztikus, színes(!) vízeffekt visszatükröződésekkel és valós fizikán alapuló hullámszimulációval, a rozsdás fém, a korhadó tégla, a földalatti cseppkő, a tűz, a fáklyák, az elemlámpa, a robbanások, a közeledtedre felrebbenő madárraj – egyszerűen hihetetlen. Dzsungel, vízesések, halálos sziklafalak, erődítmények, ódon romok, kazamaták, földalatti barlangok, sőt egy titokzatos náci bunker… Elmondhatatlan. *Gyönyörű.*

KALANDOROK NE KÍMÉLJENEK

Nekem óriási élményt okozott ez a program, csodálatos akciókkal és meglepetésekkel teli órákat, így engedelmetekkel nem mennék bele egy részletes leírásba, meghagyva nektek ezzel a felfedezés és rácsodálkozás örömét – hisz kalandorok vagytok ti is, nem? Csak címszavakban mesélem el tehát, mire számíthattok: fedezékbe lapulós, csípőből lövős vagy ráközelítéssel célzós tűzharcokra, melyek során nem ritkán minden irányból, akár hátulról és felülről is érkeznek ellenfelek, folyamatos mozgást, vetődést, bukfencezést, taktika- és fedezékváltást megkövetelve. Klasszikus, agymunkát igénylő, tologatós-forgatós logikai fejtörőkre. Gombnyomkodós, reflexjátékos jelenetekre, mozgásérzékelős egyensúlyozásra, időzített, ijesztő menekülésekre. A Tomb Raider és Prince of Persia sorozatokból ismert mászós-kapaszkodós, falon futós, átlendülős, peremelkapós ügyességi részekre, melyeket gyakran tarkítanak hirtelen, nem várt események és fordulatok. Száguldó terepjárós üldözésre géppuskázással, és olyan pazar jet-skizésre egy félig víz alatt álló romvárosban (is), amihez még hasonlót sem láthattál soha. Dinamikusan változó kameranézetekkel illusztrált átvezető jelenetekre és átkötésekre. Álkapocs-kiakasztó történésekre. Nagyzenekari, szívbemarkoló, máskor meg szívdobogtató muzsikákra. Rejtett kincsekre, melyek extra tartalmakat nyitnak meg. Bonusz feladatokra, achievementekre. Akaratlan felkiáltásokra. *Csodákra.*

SZERENCSE, HOGY VAGY!

Az Uncharted egy bőkezű játék: bőkezűen adakozik, és mindenből ad a játékosnak. Élményből, izgalomból, akcióból, fordulatokból. Mindenből a legjobbat, a legminőségibbet. Mindenből pont annyit, hogy eltelj vele. Az Uncharted nem erőlködik, nem akar többnek látszani – csak szórakoztatni akar, kikapcsolni, elvarázsolni. A game nekem egy kb. 8 órás kalandot jelentett normál (középső) fokozaton, a teljes játékidőt tekintave, átvezető filmekkel és újrakezdésekkel együtt. Bár utólag már nagyon sajnálom, hogy kezdéskor nem kapcsoltam ki a „segítség" funkciót, amely megakadós esetekben a továbbjutáshoz szükséges, kulcsfontosságú részre tereli a játékos figyelmét. Ennek mellőzésével biztos nyertem volna még vagy két óra játékidőt… de tulajdonképpen nem bánom. Mert ez a sztori így volt kerek. Nem volt soha kevés, nem volt soha sok. Néha nehéz volt, és 10x kellett nekifutni, akkor dühös voltam, de egészségesen dühös. Máskor kellemesen könnyű volt, akkor pihentem és élvezkedtem, gyönyörködtem, nézelődtem. A végén megelégedést éreztem, örömöt, és nevetve, boldogan dőltem hátra. Nekem erre van szükségem. Kösz, Naughty Dog!

Üde, barátságos, érdekfeszítő, soha nem unalmas, bámulatos kalandban volt részem. Rohadt jó játék, szerintem butaság kihagyni.

Martin

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, 720p

✔ bámulatos látvány, könnyű kezelhetőség, minden jóban gazdag, végtelenül változatos játékmenet

X a tesztverzió v-synces képtöredezést produkált itt-ott, ha ez a boltiban is bennmarad, kijár egy saller a fejlesztőknek

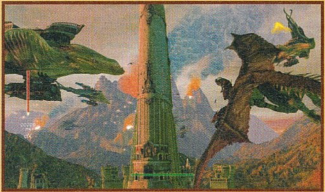
9.5 pont



MI A GYÍK VAN?

L-A-I-R







A **Lair**ról sok mindent hallottam és olvastam, főleg rosszakat. Ám mint azt pár példa már korábban megmutatta, nem kell mindenben a hallomásra hagyatkozni. (Bár Martin is mondta, hogy neki nem jött be a game irányítása, de ő a repülős cuccokkal egyébként sem boldogul túlzottan, így ez sem jelent semmit.)

A sárkányok amúgy igen régi múltra visszatekintő lények, és mindenképpen figyelmet érdemel az a misztikus tény, hogy az egyes, egymástól teljesen elzárt civilizációkban szinte párhuzamosan jöttek létre a legendáik. Ennek okát magyarázzák a dínócsontok megtalálásán át (bár nagyon kevés dínófaj volt szárnyas) egészen idegen civilizációk repülő szerkezeteinek felbukkanásáig (tüzet okádik és úgy repül), így mindenki megtalálja a neki szimpatikus verziót. A kultúrákra jellemző módon a kínai sárkányok jóságosak voltak, szerették az embereket, míg a perzsa és európai jószágok szeretete az emberi test ízének szólt leginkább.

Szerencsénkre a játékban szereplő egyed nem harap, legalábbis minket, hiszen Asylian megmentése érdekében ülünk a nyaki nyeregbe mint Rohn, az aktuális dracogonista. A történet nem túl bonyolult, adva van az aktuális ellenséges hatalom, a Mokai, és velük gyűlik meg a bajunk, majd egy áruláson és egyéb fordulatos kliséken keresztül mehetünk a végső ütközetbe. Az átvezető filmek minősége szinte kifogástalan, és itt valóban villant valamit a gép a híres 1080p-s teljesítményéből, bár szerintem ezen ultrafelbontás ingame (vagyis játék közbeni) felhasználásra még gyenge a Lair motor. Ez persze igazán nagy baj akkor lenne, ha mindenkinél otthon full HD megjelenítő ücsörögne, de ez még talán Japánban sincs így, a mai standard a 720p-s HD Ready... Mire a 1080p valóban elterjed a köznép körében, addigra itt lesz a PS4 (ha egyáltalán 4-nek hívják majd, mert ez szám a halál jelentésével bír Japánban), ami már valóban képes lesz erre a teljesítményre akadozás és képszétesés nélkül. (Persze Blu-ray filmet addig is nézhetünk teljes minőségben a gépünkön, hogy észrevehessük a színésznő kétnapos lábborostáját is...)

Na szóval, Lair. A szokásos bevezető hablaty és a THX-es hang kilőhetetlen reklámja után már nagyon vártam a repdesést, amiben a szokásos módon az első pálya még csak ilyen betanító jellegű volt, és ahol karikákon kellett átevickélni – elsőre megvolt az összes. Na, gondoltam, valamit nagyon elcsesztem, hogy nekem egyből sikerült és nem bénáztam, de lássuk a valós harcot, hiszen ez csak sétarepülés volt. A második fejezetben már tengerről támadó hajókat kellett megsemmisíteni, amihez a klasszikus magasból történő rárepülést választottam. Itt sem volt gond.

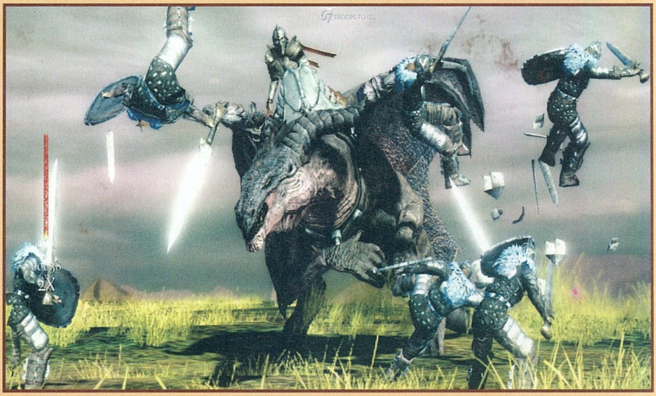






Lair © Sony Computer Entertainment America





Teljesen megijedtem, hogy 3 percnyi gyakorlás után nekem minden flottul megy, míg más zsurnaliszták a Lairt szemléltetőképnek rakták volna be az „irányíthatatlanság" szócikkhez a lexikonba. Aztán jöttek az ellenséges szárnyas egységek, meg a várva-várt légicsata! Sárkányomat még mindig tökéletesen tudtam uralni, pontosan repülni és harcolni vele! Teljesen elkeseredtem, de eszembe jutott, hogy biztos a tesztelés módján kell változtatnom, ezért megpróbáltam ugrálva, fekve, összetett könyökkel és lábterpeszben is a dolgot. **Végül rájöttem a nyitjára: ha a TV-nek háttal álltam és a plafont néztem, tényleg teljesen használhatatlannak bizonyult a SIXAXIS kontroller!** Így, ha az irányítás miatt akarjátok ócsárolni a gémet, ezt a metódust válasszátok. De ha belátjátok, hogy ez egy elefánt súlycsoportú, vékony bőrszárnyakon suhanó állat, és nem fog villámgyors kunsztokat csinálni a levegőben (jelentkezzen, aki látott már háton repülő madarat), meg lesztek elégedve. Összegezve: az irányítással abszolút nincs semmi baj, és bár az érzékenység nem kalibrálható, a gyíkfajzat precízen kezelhető. Sőt, a harcot még könnyűnek is találtam, bár a paralízises kezűek ezt is leszólták... Nem tudom, hogy mit vártak, komolyan. Radart meg tűzvezető elektronikát, „fire and forget" tűzgömböket? Itt van kétféle befogás, egy sárkány nézőpont, ahol pirossal látjuk a fontosabb célokat és kész, de minek több? Ez itt a sötét középkor, aki casualkodni, akar az játsszon Ace Combatot, figyelje a célzószkenner csipogását és rakétázzon a 2 kilométerre lévő pixelekre. Itt majdnem testközelben folyik a harc a légtérben, de olyannyira, hogy külön fizikai támadást lehet eszközölni, sőt! A két sárkány összeakaszkodhat és Tekken módra dől el a dolog, harapással, csapkodással, tűzfújással.

No igen, a sárkány tüzet fúj, mint az közismert, aminek kétféle módja létezik jelen esetben. Az első a konstans fújás (Négyzet lenyomva), amivel közeli dolgokat lehet megpirongatni, például földi egységeket. A második pedig egy tűzgömb kilövése (Négyzet nyomogatva), ami messzire száll és célozni is tudjuk, az erőssége pedig attól függ, mennyit pihenhet az állat két tüsszentés között. Sárkányunk általában a legközelebbi, lőtávban lévő cél felé köp nagyjából, ami pontosabb, ha egy szürke kör jelenik meg rajta. Ám ilyenkor, ha áldozatunk kikerül a képből, nem történik semmi. Ellenben, ha a felső gombok valamelyikével befogjuk, akkor a kamera és a szárnyasunk is megpróbálja követni, a bombáink pedig tutira célba találnak – kivéve, ha az illető légi ellenség cselesen kifordul, vagy egyéb módon nehézkes az eltalálása. Aki szereti a valódi repülős játékokat, esetleg olyan szerencsés, hogy ismeri a harcászat ezen módját, az biztosan nem akar egy oldalról keresztbe repülő, vagy szemből jövő ellenséget eltalálni, ám a kezdőknek bele kell szokniuk az égi harc szabályrendszerébe, amit általában a fizika törvényei és az objektumok tulajdonságai írnak elő (ideális megközelítési sebesség, rálátási szög, a fegyverzet alkalmazási terébe való manőverezés, ilyesmik). De ha valaki sikerrel gyakorolja be a támadó és védekező manővereket, a Lair egy nagyon szuper játékká válhat számára (jól jöhet mondjuk egy kis Warhawk repülőgépes gyakorlat is, az elv és a 6axis irányítás közel ugyanaz a séma).

Ellenségeink fajta szerint amúgy nem mozognak túl széles palettán. Vannak jégsárkányok, amik nem tüzet, hanem jeget lövöldöznek, és igen sok van belőlük a levegőben, bár szerencsére igen érzékenyek a tűzre. Nem úgy, mint a nagyobbacska tűzsárkányok, amiket már testi erővel kell eliminálni, lévén immúnisak fő fegyverünkre. A sötét fajta még ennél is nehezebben nyomható le, mivel erősebb, és ha nem védekezünk, akkor mi húzhatjuk a rövidebbet, pláne a kisebbik égi lovunk nyergében (lesz egy nagyobb is, a később megszerezhető és választható Bull Dragon). Meg létezik még egy enemy típus, a Burner, de róluk semmi speciálisat nem tudok mondani, mert ha jöttek, akkor általában igen gyorsan meghaltam. A levegő szörnyei között van még egy repülő bálna is, ami csapatokat szállít és három golyótól felrobban, de amúgy ártalmatlan, bár kétségkívül impozáns jószág. A földi egységek a nevetséges emberekkel kezdődnek, akik hurkapálcákkal (ők dárdának hívják) dobálnak, miközben átgázolunk rajtuk, sütögetjük, vagy éppen megesszük őket. Aztán van két nagytermetű tulokállat szörnylényfajzat, a Rhino és Tauros – amik közül az elsőnek ráadásul a tűz sem árt –, kinézetüket tekintve pedig igen rondák. De mindezek semmik a harcvadállathoz képest, ami tornyot visz a hátán és sok Restart Mission okozója lett nékem. Természetesen így eltérő taktikát kíván a különféle egységek legyőzetése, ami jót tesz unalom ellen. Unalom nem is volt, csak néha egy pici idegesség, amikor egy missziónak négyszer is neki kellett menni a legelejétől, mert checkpoint az ugye nincs, és azért a game be tud durvulni pár helyen.

Feladataink elég változatosak: sima harc, katapultok megsemmisítése, egy híd védelme, manták védelme bombázás közben, és a gyalogosok tömegpusztítása seregünk moráljának növelése céljából. Sajnos a földön mászkálás nem hozta azt a feelinget, amit vártam, mert égve rohangászó és szanaszét repkedő embertömeg helyett elég visszafogott a dolog. Jó poén viszont az, hogy alacsonyan repülve felkaphatunk embereket vagy tulokszörnyeket, hogy aztán a magasból lehajigáljuk őket.

No, de ha ilyen jó a hangulat és az irányítás is csak a csekélyebb képességűeknek gond, miért eme alacsony pontszám? Hát, az a baj, hogy egyrészt ez a grafika nem az, amit az ember jóval jutalmaz, másrészt pedig a játékos végigjátssza és annyi, mert semmilyen motiváció nincs az újrapróbálásra. (Talán ha hardcore a gamer, akkor a missziókon megszerezhető négy medálból ráhajt a platinákra.) Az egész stílus és kidolgozás túl nyers és durva, ami mondjuk a sötét középkori hangulathoz jó, de ez a hangulat valahogy nem jön át a képernyőn. És hiába látjuk az átvezető filmeken a jövő év PS3 játékainak a minőségét, de akció közben még látványos a visszaesés. A táj nagyrészt sziklák meg víz, esetleg pár kastély vagy ilyesmi. Ám kétségtelenül vannak jó ötletek is, mint pl. a régi shoot'em-up idők főellenségeit idéző forgó bástya, aminek emberarcai vannak, a szemeiből halálsugarakkal lő ránk, és a szájába berepülvén kell tönkretenni a harci mechanikáját. Sajnos nincs multi sem, a neten pedig csak egy honlap fogad minket kézkönyvvel és pár minimális infóval, meg pontszámlisták és egy üzenetkezelő. Aki PSP-vel rendelkezik örülhet, mert Remote Play módszerrel a kisképernyős eszközén nyomhatja a sárkányozást akár a budiban is, megszabadulván a mozgásérzékelős kötöttségtől és egy csomó olyan dologtól, amit csak a 6axissal lehet megcsinálni. Például átjutni olyan helyeken, ahol az R2/L2 fékgombokat kéne használni (mondjuk a betanításban), és az első főellenfélnél, ahol meg a kontroller oldalirányú mozgatásával lehet azt lecsapdosni, ám szegény PSP-t hiába lóbáljuk értelemszerűen. Ám lehet, hogy én voltam csak a béna és van rá valamilyen megoldás, de nyomkodhattam akármit, és kánonban káromkodhattam a közben Counter Strike-ban agonizáló Martinnal, nem ment. Remote módban az a másik baj, hogy ugye ilyenkor is a PS3 számolja ki a grafikát, és azt video stream formájában továbbítja a kisgépnek, így igen hajlamos bekockásodni a tömörítés miatt. Viszont az eredetileg 1080p-re tervezett játékban gondoljátok el, mit látni ekképpen egy viszonylag távoli célpontból pár összemosódott pixelen kívül.

Nos, nekem végül is tetszett a Lair, játszani is tudtam vele, de egyelőre megvenni nem fogom. Ajánlom azoknak, akik szeretik az ilyen technikamentes, régmúlt időket idéző, naturális cuccokat, és van némi gyakorlatuk repkedésben, pláne PS3 kontrollerrel. Ez tényleg nem nehéz amúgy, csak gyakorolni kéne, és nem rinyálni...

Dzson Burner

MARTIN BELESZÓL!

A klasszikus irányítási metódusokhoz szokott, régi vágású gamer vagyok. Elismerem a mozgásérzékelős irányításban rejlő innovációt, mégis azt kell mondanom, óriási hiba volt a fejlesztők részéről, hogy nem adták meg nekünk, az analóg karokhoz szokott hardcore konzolos gamereknek a választási lehetőséget. Aranyszabály: soha ne erőltess rá semmit a vásárlóra, add meg neki a döntés jogát, és nem fog reklamálni...

LAIR

SONY / FACTOR 5
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos, dd 5.1 thx, 1080p, psp remote play

✔ sárkány, középkor, dark stílus, jó irányíthatóság(!)

X akadozós-szétesős kép, középszerű megvalósítás, nincs netes játék

6 pont

A FÉM ÉS A BUNDA TÖKÉLETES SZIMBIÓZISA!





Az ember nem viszonyulhat minden játékhoz rezignáltan és objektíven – pláne, ha az előző részeit csontra kijátszotta (a PSP változat kivételével). Hiába, a platformjátékokat megreformáló Crash még mindig érezteti a hatását, és fura látni, mivé fejlődött a zsáner az évek folyamán. Sajnos a PS2-es bandikútozás már kimaradt nékem, köszönhetően a napokban mérhető töltési időnek, de fantáziálásaim között szerepel egy PS3 változat; igaz ki tudja, hogy Jak meg Ratchet mellett van-e még létjogosultsága...? Ellenben valami online Jakról olvastam pletyiket, kíváncsi vagyok, lesz-e valami belőle...

A jelen páros – Ratchet és Clank – karrierje 2002 végén kezdődött a péeskettő berkeiben. Bár az első rész és a Jak & Daxter világa túl közel álltak még egymáshoz, ami aztán szerencsére különvált, és azokból egy sötétebb és komolyabb irányvonal bontakozott ki. Mivel az első R&C egyből szerelmet váltott ki belőlem, remegve vártam a második találkozást, ami be is következett egy évre rá... majd újabb kettő, vagyis megkaptam az évenkénti karácsonyi ajándékomat. Történelmi tény már, hogy az *Insomniac* még PS-en kezdte az ipart 11 éve egy egész jó FPS-sel, aminek Disruptor volt a neve, de a Spyro nevű sárkányról szóló sorozat is az ő nevükhöz fűződik. (Ami akkor talán a Bandicoot leváltására tett kísérlet volt, de szegény nem nagyon épült be a mascot világba, bár azért bukásnak sem lehet nevezni. Mindenesetre a PS Store-ból letölthető az első klasszikus rész, ha valakit érdekel, PS3 és PSP gépekre.) No persze a nextgen kor egyik legtutibb nyitócímét is ők fabrikálták, a Resistance-t, és eme tény ismeretében már látatlanban megvettem a volna – előre – eme új robotos cuccukat, a **Ratchet & Clank: Tools of Destruction**t, mivel ez is annak a módosított engine-jét alkalmazza.

Az aktuális történetben Ratchet származása kerül a középpontba, ami az aktuális főgonosz Percival Tachyon uralkodót is igen érdekli. Ellenség gyanánt így főleg az ő mechákat vezérlő (kis, szánalmas, békaszerű) lényeivel gyűlik meg a bajunk, no meg persze a bolygók helyi faunáinak képviselőivel, meg pár ismerőssel, mint például a kisméretű rendfenntartó robotokkal. No és persze képviseli magát az elmaradhatatlan galaktikus szuperhős, Qwark kapitány is! Pont az ő kissé torz adását fogják a kommunikátoron szereplőink egy inváziós hadseregről, és menekülnének legott, ám a barkácsmunkával összerakott siklófféle nem bírja az iramot, pláne egy nagyobb jármű oldalának ütközve. Felrobban, darabokra törik, mindenki zuhan egy nagyot és már vehetjük is kézbe a kontrollerünket.

A bevezető elején kissé megrémültem, mert a legelső képsoroknál kissé akadozni kezdett a kamera. Na, gondoltam, fene essen az ilyen kóderekbe, hogy rángatná a görcs a kezüket a frame helyett, de jobban megnézve a dolgokat megnyugodtam, mert felfedeztem a filmek tömörítésére utaló szemcsézést. Vagyis nem a grafikai motor bénázott, és igazam is lett, mert a továbbiakban semmiféle megakadást nem tapasztaltam a játékot hajtva. Szégyen is lett volna, hiszen az eddigi R&C-k is mind komoly munkák voltak, igen ritkán látott maximalizmussal és profizmussal támogatva a poligonokban és művészi meglátásban amúgy is gazdag világot. Ám mintha kissé „életlen" lett volna a kép a megjelenítőmön, aztán mint villámcsapás ért a felismerés, hogy bizony itt olyan élsimítás van, amit eddig igen kevés helyen láthattam, legutóbb talán csak a Sega Rally-nál! Végre nem kell a béna, hozzá nem értő programozók által otthagyott fűrészfogakat bámulni, hiszen a gép amúgy képes az anti aliasingra bőven, csak a dilettáns szerencsétlenek nem képesek normális munkát kiadni a kezeik közül. Valószínűleg 720p-s tévéken nem fog olyan enyhe homályosságérzetet kelteni, mint az én 1080-asamon, hiszen a game 720p-re lett főként optimalizálva. Külön dicséret ezért az Insomniac embereinek, akiktől még fogunk látni csodás dolgokat, elnézve azt a sok tudományos cikket, amit az oldalunkon dokumentáltak a PS3 programozási technikáiról! Csak remélni tudom,



hogy mások ezekből tanulva a gép tudásához méltó játékokkal fogják a hűséges rajongókat, és az új PS nemzedéket elkápráztatni. Nos, miután tisztelegtem az alkotók és a házi oltárban felállított Csillogó Csoda előtt, léphetünk is tovább.

Fülesék szolgálnak egy újabb meglepetéssel is, ami pedig a messiásként várt rezgés-támogatás, amivel a DualShock 3 kontroller rendelkezik! Lehet örülni, ujjongani, és várni, hogy lehessen kapni ilyen rázós cuccot, amihez viszont kell majd egy újabb firmware frissítés, ami érdekes módon a Ratchet lemezeken eleve rajta van (1.94), és frissítve rendszerünket a kontroller PS gomb menüjében megjelenik a „vibration function" lehetőség is! Mondjuk ez az USA verzióra igaz, és nekem még csak egy gyári tesztpéldányom volt a játékból, de amint lesz DS3-mam és eredeti Ratchetem, majd még visszatérek a dologra, ígérem! Érdekes, hogy online egyelőre nincs fent ez az új rendszerszoftver, szóval PS3 fronton számíthatunk még pár újdonságra (ha a most berobbanó 110 ezer körüli új modell nem lenne elég lökés ahhoz, hogy vegyél egy gépet – ha még nincs). Az amerikai kiadású játékokban van egyébként egy kis... hmmm... szóval „érdekesség", mivel első induláskor a merevlemez installáláskor szólhat, hogy nincs elég szabad hely. Ilyenkor fel kell szabadítani (vagy éppen hozzáadni) legalább 500Mb helyet, és már megy is a dolog. Az európai változatot ugye még nem tudtuk ilyen szempontból megnézni a novemberre tett megjelenés miatt, de az én gépemen nem volt semmiféle gond a tesztverzióval.











Oké, elég a tech-rizsából, játsszunk végre! Az első pályánk ugyanaz, ami a letölthető demóban volt, így már eléggé ismertem, mivel vagy 3x végigjátszottam és ámultam. Rengeteg jármű, szabadon belátható terep, suhanósan gyors kamerakezelés, és a megszokott harc összessége jóleső érzéssel tölti el a magamfajta rajongót. A suhanást lehet persze szabályozni a kamerasebességgel, ha valakinek ez túl kapkodós lenne, és még sok egyéb dolgot is a megszokott Options menünkben. Persze a kezelés és a játék alapjai maradtak ugyanazok, vagyis a jó öreg csavarkulcsunk, a fegyverek, az ügyességi elemek és a megszámlálhatatlanul sok csavar begyűjtögetése vásárlás céljából. Visszaköszön a ritkaságnak számító és jóval magasabb piaci értéket képviselő raritárium, amivel a fegyverünket tudjuk például fejlesztgetni. Ennek a metódusa érdekes, mert két ágon is növelhetjük eszközeink tulajdonságait, ráadásul olyan összekapcsolt rendszerben, mint az FFX fejlődési rendszere volt. Tehát nem ugorhatunk egyből a legtutibb állapotba, hanem szépen végig kell mennünk az egyes szinteken. Imigyen csak a kezdő fegyvereknél juthatunk el hamar a maximumra mindenben (távolság, hatásfok, tárolókapacitás), mivel később azért nem fogunk annyira dúskálni a ritka ércben. Bár, mintha kissé könnyebb lenne az egész játékmenet, mint amilyet az utolsó részekben tapasztaltam, ami talán attól lehet, hogy az R&C szüzeket is inkább egy kellemes időtöltéssel, és nem szopatással akarják rácuppantani a sorozatra. Az XP, vagyis tapasztalati mérőke is régi ismerős, ami egyrészt szintlépésekkel növeli a teljes életerőnket, másrészt pedig fegyverekre is van külön, azokat tuningolva az aktív használatukkal. Vagyis (kezdőknek mondom), ha fejlődést akarsz egy fegyvernél látni, akkor sokat kell használni, hogy növekedjék és gyarapodjék szépen.

Most nem sorolom fel mind a 14 harci alkalmatosságunkat (plusz ugye a kulcsocskánk), de a tornádóvetőből keletkező forgószelet pl. a SIXAXIS döntögetésével tudjuk irányítani, igaz elég kis mozgástérrel csupán. Kézifegyverek mellett kapunk nyolc szokásos, gránátként kilőhető kütyüt is, amik pusztítás helyett főként röhögésgenerátorként működnek. No, nem a harcászati tevékenység kapcsán, hanem a játékos fog vigyorogni a Transmorpher hatására pingvinekké formálódó ellenségeken, vagy azokon, akik a Groovitron elnevezésű zenélős diszkógömb ellenállhatatlan muzsikájára önfeledt táncolásba kezdenek. Ám ne feledkezzünk meg Clankról sem, mivel a régmúlt időkben selejtből lett mechanikus haverunk is kap új képességeket! A legfontosabb dolog vele kapcsolatban az, hogy a zoniknak nevezendő, csak számára látható robottündérek kapcsán rájön, hogy ő ugyanúgy rendelkezik lélekkel, mint a szerves létformák! No, ezt eddig is sejtettük a sajátos humora és gondolkodásmódja miatt, szóval a történet az ő részéről is tartogat meglepetéseket és fura képességeket, mint például az időlassítás. A zoni mechangyalok amúgy a régi távirányítású robotokhoz hasonlóan feladatokra vehetőek rá, amivel például képesek Clankot lebegtetni vagy eszközöket machinálni, lifteket összerakni és ilyesmik.

A játék különben nem sokat változott. Kaphatunk megint feladatokat a papagájos kalózszerűségtől, némi jutalomért cserébe. Ezek a mellékküldetések szuper dolgok, az elsőnél például zöld takonyszerűségből emelhetünk zselékockákat, hogy azokon ugrálva jussunk tovább, bár ez a zselézés még később is feltűnik egyes helyeken. No és itt van a várva várt oldschool arcade rész! Retro rajongóként direkt örülök neki, mint régen a Qwark platformozásoknak is az anyahajón. Most space shootert játszhatunk, de nem scrollozósat, hanem szemből jövőset, tehát hátulról látjuk a hajónkat, amit a bal joy-jal irányíthatunk, miközben a jobb oldalival a célkeresztünkkel próbáljuk eltalálni az ellenséges egységeket. Itt végre villant valamit a gépünk, mert egy bolygó körüli gyűrűben gyönyörködhetünk (míg bele nem kerülünk), aminek megszámlálhatatlan sziklája mind önálló objektumként van jelen a képernyőn.

No, és ezzel elértem a grafikához. A megszokott kerek techno formák, romos világok, vagy éppen mocsaras őslényes bolygók nagyon jól néznek ki, sőt, a techno világokban és gépeken mó szinte minden fémesen néz ki, nem csak egyes részeik. Mondju olyan egetverően nagy újdonsággal nem találkoztam, de ké ségkívül igen sok helyen láttam igen látványos megvalósításoka Jó, mondhatnám, hogy ez végül is R&C HD, mert a régi stílu viszi tovább, csak a mai igényekhez igazítva. Ám mivel az iga zítás tökéletes, és a kinézetre a PS2 korszakban is simán ment kiváló értékelő, ezt nem érzem átverésnek. A minőség is a rég tökéletesen játszható, tele van humorral és poénos párbeszédek kel, beszólásokkal, jól eltalálták a harci és az ügyességi része arányát is, kb. fele-fele (60-40 a hivatalos infó szerint) menny iségben – én pedig bátran ajánlom az új meg a régi ratchete seknek is egyaránt!

Dzsontch

MARTIN BELESZÓL!

Szuper kellemes és nagyon szép platformer, amiben minden benne van, amit a sorozat ismerete alapján elvárhat a játékos. Kicsit könnyűnek találtam az eddigi részekhez képest, de a fejlesztők így is kb. 13 órás játékidőt ígérnek, ami ha igaz, egészen kiváló. Én azért nagyon várok egy új Sly Racoon epizódot is PS3-ra…

RATCHET & CLANK - TOOLS OF DESTRUCTION

SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos, dd 5.1, 720p

✔ változatlan minőség
nextgen igényekhez igazítva
✘ 1080p-ben ütne mint atom, de ne legyünk telhetetlenek

9 pont

576 KByte ÜZLETEK

itt játszva vásárolhatsz

• Árkád 06 1 434 8076 • Campona 06 1 424 3424 • Duna Plaza 06 1 239 2858 • Europark 06 1 280 9585
• Mammut II 06 1 345 8076 • Pólus Center 06 1 419 4117 • WestEnd 06 1 238 7576
• Debrecen Plaza 06 52 342 120 • Győr Árkád 06 96 555 049 • Kecskemét Malom 06 76 328 119
• Szeged Plaza 06 62 468 978 • Tatabánya Vértes Center 06 34 801 440

www.576.hu internetes rendelés

06 70 365 0385 telefonos rendelés



ÚJ ÜZLETEINK!

BUDAPEST, ARÉNA PLAZA NYITÁS: 2007. NOVEMBER 15.

NAGYKANIZSA, KANIZSA CENTRUM NYITÁS: 2007. DECEMBER 6.

További új üzleteket nyitunk:
Eger • 2008 tavasz
Nyíregyháza • 2008 tavasz

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI PARTNERÜNK A VISION COMPUTERS KFT.
www.visioncomputers.hu

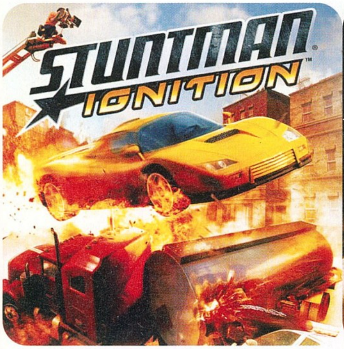
ELŐFIZETÉS 20% KEDVEZMÉNY

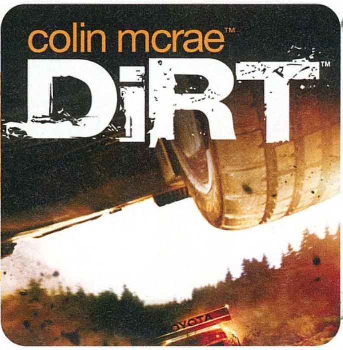
1 évre / 6.999.- 1/2 évre / 3.799.-

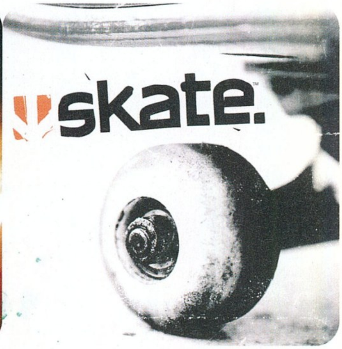
ajándék

Előfizetőink választhatnak a 2001/2002/2005 teljes évfolyam között! (Amíg a készlet tart)

Előfizetni lehet: • Személyesen: Comgame 576 Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. (hétfő-péntek: 9.00-16.00) • Postán befizetve: belföldi postautalványon (rózsaszín csekk) Comgame Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24. (Kérlek nevedet/címedet pontosan és olvashatóan add meg, csak így tudjuk teljesíteni megrendelésedet!) További információért hívd a 06 70 365 0385 telefonszámot (hétfő-péntek: 9.00 - 16.00).







Ugyan maga a program szerintem nagyon jópofa (már anno az első részét is csíptem, bár a végigjátszása miatt kicsit sikerült megkopaszodnom), az szinte biztos, hogy nem ez lesz az a game, amely miatt felesleges óráinkat a neten fogjuk tölteni. Hiszen míg a játék ronda, de finom (magyarán nem a grafikája miatt szeretjük, inkább a hangulata ragadja meg a játékosokat), addig az online mód kifejezetten dögunalom. Már csak azért is, mert nekem speciel két-három napomba tellett, hogy egyáltalán ki tudjam próbálni, mivel külhoni gamer kollégáink úgy tűnik, nem részesítik előnyben a programot, ha többes őrületre vágynak (egész egyszerűen napokig **senki** nem volt fent a világhálón a játékkal). Nem véletlen.

A szimpla versenyzős és harci játékmódok semmi újat nem mutatnak a végigjátszás után, egyedül talán a *movie challenges* az, ami még élvezetes, hiszen itt többedmagaddal küzdhetsz meg egyszerre a trükkökért, és egyszerre a pontokért, egy barátságos kis verseny kíséretében. Élmény? Van… meg néha sűrű anyázás is. Gyorsnak kell lenni, mert különben mások viszik a pontokat, és pillanatok alatt elp*csáznak a profik.

Röviden és tömören nem a **Stuntman** az, amelyik játékkal el tudom képzelni az éjszakai „játék-órákat", amelyeket elalvás előtt élvez ki az ember, legalábbis nem az online módozattal. Önmagában elvan az **Ignition**, de azért csodákat ne várjunk tőle. Teljes teszt a 108. számunkban.

játékcím: stuntman ignition
kiadó / fejlesztő: thq
más verzió: ps2, x360, wii

7.5

Azt hiszem, nem nagyon lehet vita tárgya, hogy a Colin McRae nevével fémjelzett sorozat az egyik legjobb a műfaján belül, vagy talán ténylegesen a legjobb. Más kérdés, hogy sajnos az úriember monogramját már nem valószínű, hogy láthatjuk a későbbiekben a kódmesterek valamelyik játékának címében – nyugodjék békében.

Mielőtt belemennék abba, hogy mennyire hiper-szuper a **Dirt** grafikája, mennyire életszerű az egész, és különben is… nézzük inkább az online lehetőségeket, amelyekből a Stuntmanhez hasonlatosan ezúttal sincs sok, de legalább mókásabb, használhatóbb, ami van. Természetesen az időeredmények és pontszámok láthatóak listázva (felül a legjobb, lefelé láthatjuk a szorgos követőket), és ezek között bármennyire is kutattam, sajna nem láttam hazánk fiainak nevét. No de sebaj, van egy izgalmasabb mód is, méghozzá a verseny, amelynél akár 100 kolléga is beszállhat, természetesen Te ebből nem látsz majd semmit, csak a neveket és eredményeket, hiszen a verseny látatlanban, az időket összemérve zajlik. Először lehet szavazni a pályára, majd jöhet az agyhalál, és a brutális verseny – természetesen sok a profi, így élő játékosokkal szemben (nem is kevéssel) még nagyobb a kihívás, mint egyébként.

Zárásként annyi, hogy bár a Dirt sem végezné a kosaramban az online módozat miatt, egynek az is jó, ellenben maga a program mindenképpen megéri a pénzét, hiszen gyönyörű, hangulatos, változatos… no meg rallizni jó. Nagyon jó. Teljes teszt a 107-es Konzolban.

játékcím: colin dirt
kiadó / fejlesztő: codemasters
más verzió: x360

9

Őszintén szólva a gördeszkás játékok nem tartoznak a kedvenceim közé, és bár a Sólyom Tóni első részeivel úgy ahogy elvoltam, a későbbiek folyamán már az a sorozat sem kötött le, többek közt az egyre jobban tapasztalható ismétlődések és a kevés változtatás miatt sem. Ellenben az EA most rendesen odatette magát a **Skate** megjelenésével, hiszen a program a műfaján belül hihetetlenül igényesen lett összerakva, nem mellesleg gyönyörű is.

Ráadásul nem véletlen, hogy ez maradt utoljára a hármasból, hiszen a Skate remek online funkcióval is büszkélkedhet. Nem elég, hogy a neten is megmérettethetjük magunkat társainkkal (bejelentkezve egy már kész küzdelemre, vagy elkészítve egy saját „szobát" ismerőseinknek), versenyezhetünk, illetve küzdhetünk trükkökben is (valaki lenyom egy jópofa csavart, és a többieknek ezt kell utánozni) – persze ezt lehet pontozással (ranglistán számon tartva) és pontozás nélkül is (értelemszerűen ranglistázás nélkül); de az online módozat még ennél is több lehetőséget takar. Ami nekem nagyon tetszett: egyfajta online téveként mások küzdelmeit is nézhetjük „élő adásban", illetve megtekinthetjük a beregisztráltak saját kis „videóit" (a játékban elért különleges/látványos helyzetek felvételeit), illetve a hasonszőrű képeket. Nagyon jópofa dolognak tartom az ötletet, és elég sikeres is a dolog, a három játék közül a Skate-nél találkoztam a legtöbb bejelentkezett emberkével, és ahogy néztem, komoly közösségi élet alakult ki a virtuális deszkások között.

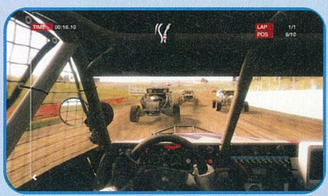
Végszó: a Skate nemcsak hogy a stílusának egy igen impozáns darabja, de a netes multija is korrektül ki lett alakítva, így érdemes ezt a változatát is kipróbálni és komolyabban elmerülni benne. Részletesebb teszt az előző számunkban.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

játékcím: skate
kiadó / fejlesztő: ea
más verzió: x360

8.5













GALAKTIKUS ÖRÖMFORRÁS



„Az űr. A legvégső határ. Ennek végtelenjét járja a Normandy csillaghajó. Feladata különös, új világok felfedezése, új életformák, új civilizációk felkutatása, és hogy eljusson oda, ahová még senki sem merészkedett."

A **Mass Effect** akár kezdődhetne így is – mert van olyan jelentős és epikus, mint Gene Roddenberry Star Trekje. Saját, hihető, tartalmas univerzumot építeni roppant nehéz, hisz nem elég csak fajokat kitalálni gumi- és lófejjel, eszement színekben pompázó színekkel: kohézió, összetartó erő is kell, azt pedig általában a történelem adja. A Mass Effect világának van históriája, ahogy az azt megálmodó Bioware-nek is. A Star Wars: Knights of the Old Republic már a negyedik évét tapossa, de trónja a CRPG-k templomában töretlenül magasodik az égbe. Az alapanyag adott volt, a megvalósítás pazar lett – a Bioware most teljesen saját galaxisba merészkedik, eljut oda, ahová még senki sem merészkedett.





A GALAKTIKUS TANÁCS

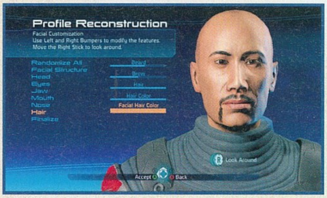
A Mass Effect univerzuma roppant érdekes, az emberi fajt nagyon bátran kezeli: más sci-fi művektől eltérően itt az emberiség nem a domináló életforma, sőt, a történet kezdete előtt alig harminc évvel merészkedett ki a saját naprendszerén túl. Az itteni világot a Galaktikus Tanács tartja egyben. A tanács három fajból áll: az asarik a visszafogott, nyugodt diplomaták, a salarianok a tudósok, míg a turianok a nyers erő hívei. A tanács a „Citadelben", a bolygóméretű űrállomáson székel – lényegében ez a galaxis középpontja, ha egy fajnak nincs az állomáson konzulátusa, akkor az vagy nem létezik, vagy csak az űr peremén van hatalma. A három faj együtt, közösen irányítja a világot, elsősorban az ügynökök, a „spectre-k" segítségével. Ők azok a személyek, akik általában egyedül dolgozva, korlátlan hatalommal és bármilyen eszközt felhasználva teljesítik a feladatukat. Nagy tiszteletnek örvendenek, hatalmuktól megfosztani egy spectre-t közel lehetetlen – de te épp erre készülsz.

Az események középpontjában egy renegát spectre áll: az első missziód egy bajba jutott katona megmentése lenne egy földi kolónián, ám a küldetés zavarosan végződik – a prothean jeladóhoz érve Saren (ő a renegát) a csapat egyik tagja ellen fordul. Kik azok a protheanok? Egy magasan fejlett faj, akinek a modern technológia, többek között az űrutazást lehetővé tevő fénysebességen túli száguldás is köszönhető – de a protheanok évezredekkel korábban eltűntek. Nem maradt utánuk más, csak romok és még éppen hogy működő épületek. Elnyelte őket a föld, legalábbis látszólag – Shephard parancsnok, vagyis te a említett jeladóhoz érve egy víziót lát. Egy víziót, amely az egész galaxis kipusztításáról szól és arról, hogy miért is tűntek el a protheanok. A feladatod innentől fogva egyértelmű: meggyőzni a tanácsot Saren bűnösségéről, aztán megoldást találni a problémára.

PORBÓL LETTÉL

Ez lenne tehát az alaphelyzet vázlatosan. NAGYON vázlatosan, a Mass Effect ugyanis hihetetlenül összetett, minden és mindenki összefügg – és semmit sem fogsz érteni a dialógusok többsége alatt. Újabb és újabb fajok, bolygók nevei merülnek fel, kapkodod a fejed. De ne aggódj, csak lépj be a Kódexbe, mert a Kódexben MINDEN benne van: akár egy-másfél órán keresztül is falhatod a mondatokat, szemezgetve a szócikkek között – csak így van esélyed megérteni azt, hogy mi is áll az események hátterében és hogy milyen szerepet is játszol.

Mert ugye a Mass Effect szerepjáték, legalábbis annak hirdette magát. Első blikkre ez így is van, hisz jó RPG-hez híven te magad hozhatod létre a hősöd – a nem kiválasztása után a küllem minden egyes része megváltoztatható, a bőröd színétől a szemöldököd sűrűségén át egészen a hajad stílusáig. Komoly szerepe nem lesz a küllemednek, de készülj fel rá, hogy hosszú-hosszú órákon át bámulod majd a hősöd. A küllemnek nem, előtörténetednek viszont már lesz befolyása: néhol ettől függ az, hogy milyen stílusban jelennek meg a dialógusok alatt a mondatok, vagy hogy egyes fajok hogyan közelednek hozzád. Igazán lényeges momentum a neked tetsző karakterosztály megtalálása a hatból – egész pontosan a három fő kategória valamelyikéből. A Katonák a legharciasabb csoportba tartoznak, minden típusú fegyvert képesek forgatni, erőteljesen felfejleszthetik a páncélzatukat is. A Gépészek az úgynevezett „omni toolok" mesterei, mellyel a többieknél könnyebben és gyorsabban törhetnek fel rendszereket, zárakat, plusz a csapatot is gyógyíthatják. Az Adeptek az itteni mágusok, bionikus erőket használva távolról is a levegőbe tudnak emelni tárgyakat vagy akár komplett ellenfeleket, pajzsot húzhatnak egy bizonyos terület fölé, valamint alkalmanként egy csettintéssel képesek ölni. A maradék három csoport lényegében ezek keveréke, az arany középút. Ha az előre elkészített szabvány John Shepharddal állsz neki a történetnek nem leszel gondban, a játékot vígan végigviheted: a teljes karaktergenerálás inkább a második nekifutás alkalmával lesz majd hasznos, amikor már tudod, hogy milyen képességre is érdemes rágyúrni.



AZ ELSŐ MENET

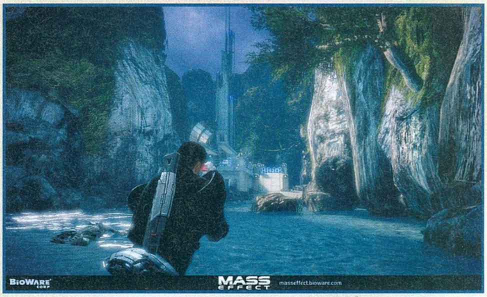
Érdemes például a fegyverhasználatra – mert a Mass Effect nem keményvonalas szerepjáték, nem az új Knights of the Old Republic. Igazodik a modern kor igényeihez, ahhoz a piachoz, amely nem nagyon barátkozna meg a körökre osztott rendszerrel – annak kedvez, amelyik akciót, akciót és akciót akar. Megkapja, az ME jelentős részét a fegyveres küzdelem teszi ki. Ha a rendszert valamihez hasonlítani kéne, akkor az mindenképp a Gears of War lenne: a harc valós időben zajlik, a fegyver előrántása után a kamera vállközeli állapotban rögzül, kivéve mikor fedezékbe bújsz, mert itt bizony azt is lehet. Falfelülethez érve Shephard és a társaid automatikusan védekező állást vesznek fel, kikukucskálnak a sarkokon, rövid, célzott lövéseket adnak le, már csak azért is, mert a fegyverek nagyon gyorsan túlmelegednek, ez pedig egy-egy nagyobb hirig esetén megengedhetetlen, hisz életek múlhatnak azokon a másodperceken míg arra vársz, hogy lehűljön a kezedben lévő alkalmatosság.

Kezdetben utálni fogod, sőt, talán gyűlölni is. Azt hiszed, hogy Rambóként kirohanva bárkit lekaszabolhatsz de tévedsz. Akár egy apró, lebegő automata robot is képes 4-5 lövésből megölni, hiába ereszted rá a teljes muníciód (ami amúgy végtelen, hisz minden energia alapú), csak egy-két kósza töltény fogja eltalálni, a legtöbb a vakvilágba repül. Az, hogy mikor is célzol és lősz jól a célkereszt megmutatja: minél nagyobb, minél szélesebb, annál pontatlanabbak a lövéseid.









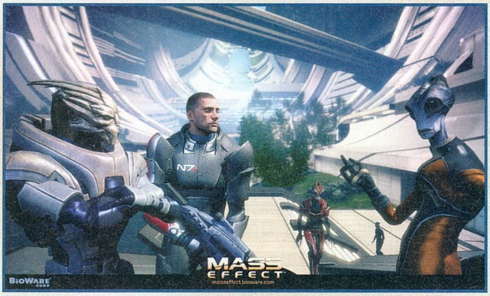
A harcrendszert utálni fogod, de nem sokáig: 1-2 óra után rájössz, hogy melyik fegyvert hogyan érdemes használni, aztán azt is kitapasztalod, hogyan lehet fejleszteni őket – ekkor már sínen vagy. Minden pajzs, minden egyes fegyver több szinten módosítható. Gépfegyver, shotgun, távcsöves puska és pisztoly esetén kiválaszthatod a lőszer típusát, valamint a fegyver valamely képességére hatással lévő alkatrészt. A pajzs esetében már kicsit változik a helyzet, ott ugyanis komoly döntést kell hoznod: inkább a tested körülvevő egy – maximum hat – csíkból álló mezőre gyúrsz rá, vagy a töltényekkel szembeni ellenállásra, esetleg a sérülés csökkentésére. Komoly döntés, mert ez döntheti el a stratégiád: ha rambómódban akarsz haladni, akkor egyértelmű, hogy a több lövést kiálló pajzsra mész rá, viszont ha lassan, fedezékről fedezékre, taktikusan közeledsz, akkor inkább az automatikus gyógyítást választod.

Nem csak a saját, de a teljes csapatod felszerelését menedzselheted – és ha okos vagy, meg is teszed, mert a társaid maguktól nem fogják a legjobb fegyvert kiválasztani. Az űrállomásokon és kolóniákon árusok tömkelege várja, hogy a megszerzett kreditmennyiséget elköltsd náluk a lehető legalapvetőbb dolgokra, de ne tedd: az egyes helyszíneken lévő tároló rekeszek feltörésével mindent megkapsz, a játék egésze végigvihető úgy, hogy egy fillért sem költesz – közben pedig a legjobb dolgok vannak a tárgylistában.

Ha rájöttél a fegyverbuherálás művészetére, szeretni fogod a harcrendszert. Fegyvereid kezesbáránnyá válnak, úgy célzol és lősz, ahogy azt szeretnéd. De ez még mindig nem elég, ahhoz, hogy szinten tartsd magad az egyre erősebb ellenfelekkel fejlődnöd kell. Akár 12 képességedre is feláldozhatod a szintlépések alkalmával begyűjtött pontjaid, de nem csak a hősödnél, hanem az összes csapattársaidnál is. Kezdetben persze csak az alapvető dolgokra gyúrhatsz rá, viszont a külön jelzett, mérföldkőnek származó képességek megszerzése után a rendelkezésre álló tulajdonságok száma folyamatosan nő, újabbak és újabbak nyílnak meg.

IRÁNY A MÉLYŰR!

De még mindig nem láttál semmit, csak a felszínt kapargatod. Az első küldetést megcsináltad, de még nem ismered a Mass Effectet: a kaland csak most kezdődik, akkor, mikor végre megnyílik előtted az űrutazás. Oda és akkor utazol, amikor csak akarsz: szavakkal leírni nehéz azt a hihetetlen mélységet, amit e tekintetben az ME képvisel. Előtted az univerzum térképe, rajta kék körrel jelezve a felfedezhető, megtekinthető csillagködök. Kiszemelsz egyet, kattintasz, a kamera ráközelít, látod a csillagködöt: de ez még mindig semmi, mert a naprendszerek csak ekkor tűnnek fel. Minden naprendszer több bolygót tartalmaz, így megközelítőleg akár több százat is szemrevételezhetsz. A mozgástered persze nem akkora, a planéták többségére nem lehet leszállni, némelyiken olyan elviselhetetlen körülmények uralkodnak, hogy még a védőfelszerelésed sem bírná ki. Alapvetően három típust különböztethetünk meg: olyat, amire leszállhatsz, olyat, amelyre szondát küldhetsz és olyat, amiről csak olvashatsz. Az első landolásod maradandó élmény lesz: emlékszel, mikor az újgenerációs Star Wars-ban nagytotálban láttad a Coruscantot? Na képzeld el ugyanezt, csak valós időben – túlzás nélkül.





Talán mondani sem kell, de érdemes minden szegletet felfedezni – a temérdek mellékküldetés egyike új nyersanyag lelőhelyek felkutatása, tehát a motiváció adott. Ha leszállhatsz és nincs a bolygón nagyobb város, akkor általában kies, lakatlan tájon száguldozhatsz a felfedezést szolgáló terepjáróddal. De ez csak a látszat, minden bolygón van valami – felszerelés, történelmi emlék, lezuhant hajó – amire rábukkanhatsz.

Mielőtt azonban kilépnél az ajtón, választanod kell a csapattársaid között. Egyszerre maximum két embert vihetsz magaddal, a teljes team létszáma viszont hat fő. Az, hogy ki miben erős itt megtekinthető, így a rendelkezésre álló választási lehetőségekből minden különösebb gond nélkül összeállítható egy olyan egység, amely mind a harcban, mint a technológiában, mind a biotikus képességekben erős.

De készülj fel, hogy az események nem mindig úgy fognak zajlani, ahogy azt te elképzeled – talán most először fordul elő játékban az, hogy a morál komolyabban előtérbe kerül, tényleges fontossággal ruházva fel a döntéseid. Mert időnként kemény, nagyon nehéz kérdésekben kell kimondanod a végső szót. Vázolom, kisebb spoilerrel: aki akar, ugorjon egy bekezdést.

A játék egy pontján egy másik csapattal együttműködve kell bevenned egy bázist, de az egyik embered át kell adnod a létszámhiány miatt. A misszió látszólag sikeres, dolgod végeztével távoznál, de ekkor vészhívás fut be: az ideiglenes segítőtársaid szorult helyzetben vannak. Elindulsz, hogy felmentő seregként segíts, de félúton látod, hogy egy hatalmas idegen űrhajó landol pontosan ott, ahonnét elindultál, ahol a csapatod egy értékes tagja épp egy bombát élesít. Döntened kell: vagy visszarohansz és biztosítod, hogy a küldetésed sikerrel járjon, vagy a bajban lévő, a küldetés elején önként átadott és általad kiválasztott személyt mented meg.

És ez csak egy volt a temérdek szituáció közül – ennél sokkal összetettebb, sokkolóbb eseteket pakol majd eléd a Mass Effect. Hidd el, meg fogsz döbbenni, legszívesebben toporzékolnál, összeszorul a szíved és pár percre leteszed a kontrollert. Ez már a következő lépcsőfok, ahol sorsokról döntesz, ahol már érzelmeket viszel a játékba.

Nem csak itt, de az egyedi dialógusrendszerben is megteheted. A Mass Effect nem csak a morál, de a filmszerűség terén is elképesztő teljesítményt nyújt. A párbeszédek, a fontosabb események tálalása elképesztő – mintha egy filmet néznél. Az embereid egymás szavába vágnak, a kamera mindig a lehető legjobb szögből, közelről mutatja az arcokat, a helyszíneken látványosan pásztáz végig, a fókuszból kieső dolgok homályosak.

A VILÁG VÉGÉN

Nem érdemes külön bekezdést szentelni a grafikus oldalnak: a Mass Effect egyszerűen szebb, mint bármi, ami a stílusban megjelent, sőt, néhol Gears of War-i magasságokban szárnyal. A teljes beleéléssel játszó szinkrongárda és a nagyzenekari, elektromos hangzásban bővelkedő zenei aláfestés mind-mind a megszokott BioWare minőséget képviselik, csalódni e téren senki sem fog.

De másban csalódhat: a fő történeti szál rövid, az elejétől a stáblistáig alig 12 óra alatt el lehet jutni, ami kevés. A melléküldetések ugyan még legalább ennyivel, ha nem többel ki tudják tolni a szavatosságot, de a hiányérzet és a keserű szájíz megmarad. A Mass Effect mint akció-szerepjáték pazar, de az, hogy trilógiának indult, itt csap vissza. A tényen ez azért még nem változat: ha nem is CRPG alapvetés, mindenképp a 2007-es esztendő egyik legjobb játéka; ha kihagyod, magadra vess.

W

MARTIN BELESZÓL!

Űrdüsszeia 2007. Kár, hogy bár a modernkor Elite-jének lett beharangozva, egy több hónapig tartó, epikus, galaxisokon átívelő szerepjátéknak, végül csak egy jó egyhetes, tűzharcokkal megspékelt űrutazás lett belőle. Alapfokú angoltudással legalábbis... Na mindegy, gyújtsuk be a hiperhajtóműveket, irány a véges végtelen!

MASS EFFECT

MICROSOFT GAME STUDIOS / BIOWARE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos,
720p/1080i, dd 5.1

✔ minden ízében precízen összerakott
X lehetne sokkal hosszabb

9 pont

The Orange Box



Ha valaki megkérdezné, hogy ki a hősöm, akkor három nevet mondanék: John Lennon, Amerika Kapitány és Gordon Freeman. Habár Gordon Freeman nem teljesen megfelelő, hisz a doktor én vagyok... és te is. Ott voltunk, amikor a Xen kristály felszakította az univerzumot alkotó anyagot. Ott voltunk, amikor a vortigauntok támadni kezdtek. Ott voltunk, amikor először tűnt fel Barney, a Black Mesa hű biztonsági őre. Ott voltunk, amikor elpusztult a Nihilanth. Ott voltunk, amikor ki tudja hány év kóma után a vonat befutott City 17-be. Ott voltunk, amikor megkezdődött minden idők egyik legnagyobb harca a Combine ellen… és még mindig ott vagyunk. A harc nem ért véget, teljesen csak most bontakozik ki; vajon ismét sikerrel járunk?

ÖT KILÓ NARANCS

Mi minden idők legjobb belső nézetes lövöldéje? A válasz csuklóból, gondolkodás nélkül jön: természetesen a Half-Life 2. Ha létezik tökéletes játék (nem létezik), akkor biztos, hogy a szótári definíció alatt a Valve monstruma áll. Játékmechanikáját tekintve nem mutatott újat – de nem is ezért szeretjük; sok minden másért viszont lehet. Nem csak a névtelen, bárki által azonosítható főhős, de az aprólékosan felépített világa miatt is. Az orwelli víziót teljes valójában felépítő City 17 már a neve hallatán is felállítja a szőrt az ember hátán, hát még ha elkezdi felfedezni. A HL2 okosan nyitott, egyenesen az események közepébe dobva a játékost úgy, hogy ne tudja, hol van s miért – pont, mint Gordon Freeman. Hosszú, a modern videojátékokhoz képest kifejezetten elnyújtott történet bontakozott ki akkor, mikor kiléptél a bevezető képsorok után a City 17 transzportból – de semmiképp sem elcsépelt, feleslegesen húzott események peregtek le előtted. A HL2 azon kevés játékok egyike, amelynek minden egyes pályája emlékezetes, még akkor is fel tudnád idézni, hogy mikor s mi történt, ha álmodból keltenének fel: ez manapság mindennél ritkább. De a történet nem volt teljes, a nagy tetőpontnál a várt csattanó elmaradt mert... mert a Valve gonosz. Ahogy az első részt, úgy a folytatást is pontosan ott vágják el, ahol végre lehullna a nagy lepel, az égbe lövellhetnének a tüzijátékok, megkezdődhetne az ünneplés. Mert a Valve csapata okos: a harminc óra alatt vérrel-verítékkel küzdesz a túlélésért, már ott vagy a kapuban, megmentenéd a Földet, aztán megint feltűnik a G-Man… és várhatsz.

Jelen esetben közel másfél évet. Gabe Newell, a Valve egyszemélyes istensége és az FPS-ek pápája a Half-Life univerzum és Gordon Freeman történetét egy epikus, három részes vízióban képzelte el. A bevezetés volt a HL1, a folytatás a HL2, a vége pedig... nos, harmadik rész helyett az isteni szikra az epizodikus folytatásokat dobta ki. Az alapelv az lett volna, hogy rövid, fél éves ciklusokban 3-4 órás, letölthető (persze csak vásárlás után) kis részekben bonyolódik tovább a történet egészen a végkifejletig. Az indok szerint így nem kell éveket várni a Freeman saga végére, hisz nem kell egy kompletten új játékot felépíteni, elég csak a már meglévő eszközöket használva egyfajta kiegészítőket gyártani.

Ember tervez... a terv persze nem jött be, az első epizód közel másfél évet váratott magára – a másfél év pedig nagyon kemény akkor, ha már a falat kaparod a folytatásért a lezáratlan történet miatt. De megérkezett és most itt van, egyetlen csomagban: a **Narancs Doboz** még feltáratlan aranybánya, ahol az FPS rajongók kiscsákánnyal bárhova csapva garantáltan megtalálják az örök boldogság aranyrögét.

ELŐÉTEL

Öt játék egy áráért: a Narancs Doboz a létező legtartalmasabb összeállítás, amit csak leemelhetsz a polcról, főleg az X360 kínálatból. Öt játék: az eredeti **Half-Life 2**, az **Episode One** és az **Episode Two**, a **Portal** valamint a **Team Fortress 2** lapul az ízléses menürendszer egyes pontjai alatt.

A HL2 nem kap külön fejezetet. Nem azért, mert rossz – hisz az előző 3 ezer karakter pont a zsenialitását méltatta –, hanem azért, mert egyszer már be lett mutatva: 2005 decemberi szám, 52-53. oldal, Herr Liquid által. A csomagba pakolt verzió többé-kevésbé az eredeti Xbox-os direkt portja, csak épp HD minőségben: teljes, 1080p-s felbontás, tisztább kép, közel stabil frame per secundum érték és rövidebb töltési idők. Papíron ennyi, a gyakorlatban kellemesen bizsergető érzés újból végigmenni a már ismert helyszíneken – ha pedig első alkalommal fedezed fel a tizenhetes várost és a többi lokációt, akkor garantáltan a 2007-es év és videojátékos múltad egyik legmeghatározóbb élményében lesz részed.

EPISODE ONE

Az egyes számú epizód tartalmilag a csomag leggyengébb része: habár másfél évig készült, nem nyújt többet két és fél-három órás szavatosságnál, éppen ezért nem is tekinthető kiegészítőnek, sokkal inkább a Half-Life 2 fő történeti vonulatának epilógusa, a hiányzó fejezet, aminek az alapjátékban kellett volna szerepelnie. Pontosan ott és akkor folytatódik, amikor a HL2 „véget ér" – de a történet nem folytatódik.

Az Episode One menekülés, száguldás kifelé a City 17-ből, nem több mint egy ujjgyakorlat. Nagy újítása minden idők legbájosabb társának, a gyönyörűséges Alyx szerepének kiemelése lenne – Alyx végig ott lesz melletted, ketten együtt kerestek kiutat az önmagába roskadó hatalmas Citadellából. De az Episode One nem csak rövid, hanem kissé unalmas is, a helyszínek kicsik, az események szkript jellege minden eddiginél nyilvánvalóbb... de



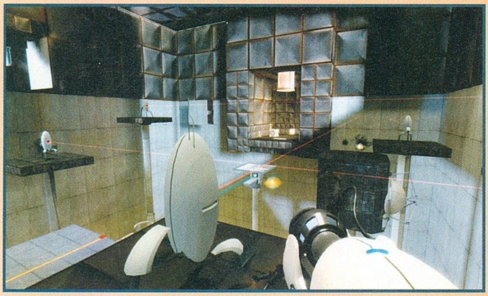
A BLACK MESA INCIDENS

Ahhoz, hogy megértsük a Half-Life 2 teljes történetét, ismernünk kell az előzményeket. A történet valamikor az ezredforduló után vette kezdetét Új Mexikóban, a Black Mesa kutatóközpontban. Gordon Freeman és a többi professzor fontos kísérletre készül: az idegen Xen bolygóról származó kristály elemzése kritikus fontosságú feladat, de az óvintézkedések ellenére megtörténik a katasztrófa. Az elemzést végző gépezet nem bír a hatalmas energiával, egy „rezonáns kaszkád" felszakítja a tér-idő kontinuitást és portált nyit egyenesen a Xen világ közepébe. Az idegenek inváziója megkezdődik, ahogy Freeman menekülése is – nem csak az űrlények, de az amerikai kormány is a túlélőkre pályázik, el kívánva tusolni az ügyet. Gordon végül a titokzatos aktatáskás-öltönyös „G-Man" segítségével eljut a Xen anyabolygóra, ahol elpusztítja a portált nyitva tartó hatalmas élőlényt, a Nihilanthot – de Mr. Freeman megmenekülése nem teljes, G-Man megelégedéssel nyugtázza az akciót, a kép elsötétül, Gordon pedig évekre eltűnik a színről.

végigjátszani kötelező. Nem csak azért, mert fontos kapocs a HL2 és az Episode Two között, hanem azért is, mert ez volt az a rész, amely komolyabban nekiveselkedett a fejlesztői buborékoknak.

Ammegmi? Egy pazar kiegészítése az alapjátéknak: a főmenüben bekapcsolva a játék bizonyos pontjain (közel öt méterenként...) lebegő ikonok tűnnek fel, melyek a DVD filmeken előszeretettel alkalmazott „rendezői kommentárnak" felelnek meg. Vagyis a designer, a programozó szépen elmagyarázza, hogy ez a pálya miért is így néz ki, hogyan is működik a Source motor lelkivilága és így tovább – roppant érdekes, sok mindent, főleg játékmechanika szempontjából megmagyaráz, ráadásul a funkció az Episode Two-t, a Portalt és a Team Fortress 2-t is végigkíséri.

Ennyit erről... jöjjön az igazi attrakció, a Narancs Doboz szíve és lelke, a történet igazi folytatása!





EPISODE TWO

Az első epizód dögunalma után az új felvonás maga a megtestesült Kánaán: pörgősebb, akciódúsabb és tartalmasabb – plusz mint játék is nagyot lép előre. Az Episode Two mechanikájában leginkább a HL2-höz tér vissza, újból előtérbe helyezve a járműhasználatot, az intenzív pályaváltást és a folyamatos történetvezetést, na meg a szereplőket. Gyakorlatilag minden fontosabb és korábban megismert karakter feltűnik, továbbfejlesztett formában: a Valve ismételten visszahúzódott a barlangjába, hogy a technikai csodák üstjébe dobva az összetevőket, megkapja a Source motor mimikai alrendszerének harmadik verzióját. A bájos Alyx minden eddiginél emberibb, már-már hús vér lény, arcáról gyakorlatilag leolvashatók az érzelmek: ha Gordon bajba kerül, aggódik, ha valami gond van a felkelést vezető papával, akkor összeráncolja a homlokát, ha boldog, széles mosoly terül el az arcán. Persze a HL2 nem lenne az, ami, a *házikutya* nélkül – ne is tessék aggódni, D.O.G. jókor, jó helyen robban be az események középpontjába.

A történetet nem taglalnám. Tessék csak felfedezni! Legyen elég annyi, hogy a közel öt és fél-hat órás játékidő alatt az Episode One labirintusa után nagyobb, tágasabb és decens mozgásteret biztosító lokációkon fordulsz majd meg, többszöri járműhasználattal, temérdek akcióval és egy olyan epikus (ámbár néhol arcpirítóan frusztráló) végső harccal, amely után szem nem marad szárazon – és a vulgaritás is visszaköszön, mert... mert a Valve már megint előhúzta a Jolly Jokert, és hatalmas kérdőjellel zárja le az E2 eseményfonalát, úgyhogy megint lehet strigulázni a naptárban, mert Gordon és az emberiség túlélésének története még messze nem ért véget, sőt, a harc csak most kezdődik igazán.

A Half-Life 2 fejlesztésének hat évéből csak a technikai hátteret szolgáló Source bő hármat vett el – de megérte. Habár már a harmadik évét tapossa és közben beköszöntött az új konzolgeneráció, megjelent az Unreal Engine harmadik nemzedéke hihetetlen effektparádéval, a Valve motor még állja sarat: az Episode Two-hoz teljes ráncfelvarrást kapott, olyan erőset, hogy könnyedén pályázhatna az év egyik legszebb játékának címére.

A Valve az achievement vadászokra is gondol, a csomag egésze összesen 99 (!), egyenként átlagosan öt pontot érő trófeát tartalmaz, melyek mindegyike remekül kihasználja az összes játékelemet: ahhoz, hogy mindent megnyiss, töviről-hegyire ismerned kell mind az öt játékot; pontosan így és ilyen méretekben kellene használni az amúgy értelmetlen gamerscore rendszer magvát.

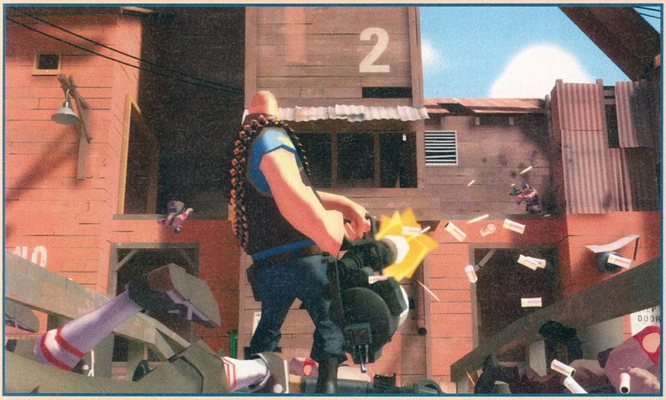
A Narancs Doboz Half-Life 2 címkéjű szegmense ennyi lenne, de a csomag még tartogat meglepetést, nem is akármit: innováció következik. Most!

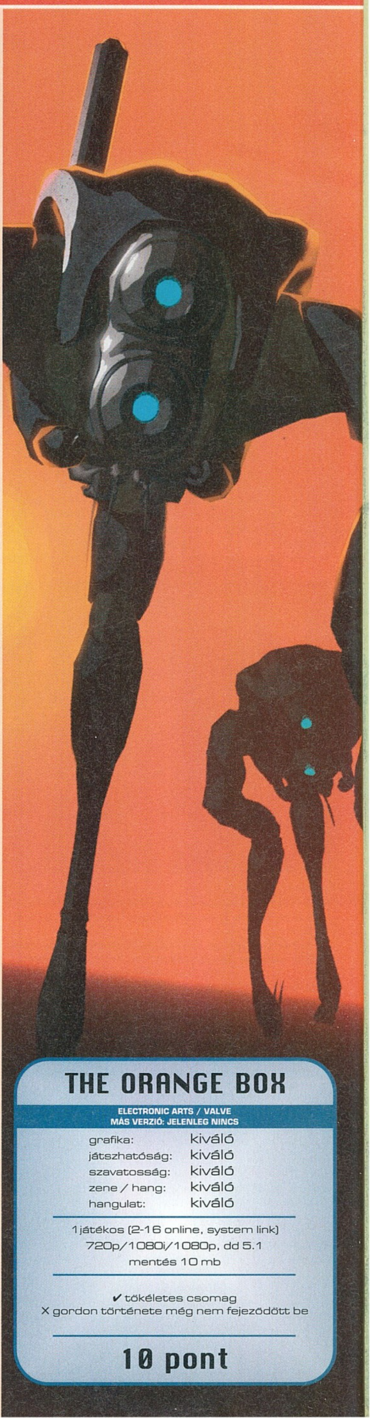
PORTAL

A Portal minden kétséget kizáróan felkavaró játék. Felkavaró, borzongató és agyament... de pont ezért lehet szeretni. Eredetileg egy ingyenes, egyetemisták által kifejlesztett érdekesség









volt, aztán a Valve meglátta benne a potenciált, felkarolta, megvásárolta, feltupírozta és most eléd rakta.

A Portal a Narancs Doboz fekete báránya, az egyetlen darab, amelyben egy grammnyi acéllövedék sem hagyja el a fegyvered – nem FPS, hanem logikai játék. 19 masszív pályán kell elvergődnöd a bejárattól a kijáratig, mindössze három eszközt használva: egy törhetetlen fémkockát, a portálkilövő fegyvered, valamint a szürkeállományod. Az alapötlet roppant egyszerű: portálokat nyitva hidalhatsz át nagy távolságokat egy szempillantás alatt. Kezdetben csak a designerek által elhelyezett egy darab átjárót használhatod, később a helyzet bonyolódik, a Portal pályáról pályára rakja eléd szépen sorban az újabb és újabb játékelemeket. Megszeretteti veled a kis kockát, amellyel remekül fel tudsz mászni a pálya magasabb pontjaira, megismered az alapvető akadályok, az energiakapuk működési elvét, hogy aztán megkapd az igazi attrakciót, a portálkilövő fegyvert.

Két darab járatot hozhatsz létre minden erre alkalmas felületen. Példa: egy szakadék szélén állsz, a túlpart áthidalhatatlan, tíz méteres távolságban van. Mit csinálsz? A melletted lévő függőleges falfelületre lősz egy portált, egy másikat pedig a túlpartra. Belépsz az egyiken és kijössz a másikon, probléma megoldva.

Ez persze egy teljesen leegyszerűsített példa, mert később képbe kerül a gravitációs gyorsulás is (ha egy portálból kiérkezve egy másikba esel, akkor megkétszereződik a sebességed), és más egyéb huncutságok. Az első 14-15 pálya minden gond nélkül, akár egy óra alatt teljesíthető, onnantól viszont besűrűsödnek a feladványok: az utolsó szakaszokon hosszú-hosszú perceket töröd majd a fejed. A Portal nehéz, mert gondolkodni kell, de ha kiismered a mechanikáját és kreatívkodsz, akkor kitörő örömmel nyugtázod majd egy-egy akadály áthidalását.

A körítés pazar, az erőteljesen stizilált grafikus stílus mellé egy olyan gépies narráció társul, amely egy mondatban képes szarkasztikus, ironikus, hazug, és teljesen őszinte lenni. Az alapötlet már önmagában zseniális, a megvalósítás pazar, csupán annyi a probléma vele, hogy rövid: kísérleti project lévén 3-4 óra alatt kipörgethető a 19 feladvány. Utána még lehet próbálkozni az eszement időrekordok megdöntésével és nehezített kihívásokkal – az viszont biztos, hogy az első végigjátszás alatt többször leteszed majd a kontrollert a földre, hogy elmorzsolj pár könnycseppet: a Portalból olyan kreativitás árad, amely manapság egy játékban sem fedezhető fel, már magában egy kerek tíz pontot érő produktum.

A HÉT ÓRÁS HÁBORÚ

Nihilanth halála az eddigieknél is nagyobb katasztrófával sújtotta a Földet: szerte a világon portálok tömkelege tárult fel, a Xen életformák temérdek formáját szórva szét a planétán – az incidens az idegen bolygók elfoglalásával hatalmasra duzzadt Combine birodalmat is a Földre vonzotta. Az idegenek alig hét óra alatt felmorzsolták a teljes emberi hadsereget, a nagyobb veszteség elkerülése érdekében a prominens tudós, a Black Mesa kutatóállomás adminisztrátora a bolygó nevében megadja magát. A Combine ugyan kinevezi a Föld legfőbb vezetőjének, de nem több egyszerű bábúnál: az idegenek orwelli diktatórikus közösséget hoznak létre, ahol az emberi faj szaporodását egy láthatatlan mező akadályozza meg, így biztosítva a totalitárius uralmat.

MARTIN BELESZÓL!

Fejzsongítóan, sőt fejfájdítóan monumentális kaland, amelynél játék közben többször lesz olyan gondolatod, hogy ennek a menetnek soha nem lesz vége, a te kis nyomorult életed semmi másról nem fog most már szólni, csak a menekülésről… és… tényleg nincs vége. A Team Fortress 2 igazi pazar multiplayer élmény, intelligens játékosoknak.

TEAM FORTRESS 2

A Half-Life 2 Xbox-os verziója annak idején azért nem kapta meg az őt megillető maximális pontszámot, mert nem volt multiplayer komponense – most már van, nem is akármilyen. A Team Fortress karrierjét az eredeti Quake modjaként kezdte: a szabvány „tépjük cafatokra egymást" sémán túlmutatva lényegében létrehozta a csapat alapú multiplayer küzdelmeket. A folytatás sokat váratott magára, de megérte – a TF2 minden ízében kifogástalanul összerakott továbbgondolása az eredeti szisztémának.

A TF2 nem csak a nevében, de a játékmechanikában is nagy hangsúlyt fektet a csapatokra: a két team minden egyes tagjának kritikus fontosságú szerepe van. Kilenc kaszt közül lehet választani, ezek helyes használata és keverése nélkül a győzelem kivívása lehetetlen. A *scout* remekül fel tudja fedezni az ellenfél bázisát, a *soldier* klasszikus ágyútöltelék egy nagy rakétavetővel, a *pyro* a folyosók réme, a lángszórós halálosztó, a *demo man* a robbanások szakértője, a *heavy* a gépágyús terminátor, a *medic* a csapat gyógyító sámánja, a *sniper* az alattomos vadászok legjobb választása, a *kém* az ellenfél színeiben pompázni képes denevérember, míg az *engineer* a bázis védelmének kialakításában játszik szerepet.

Ez lenne a kasztok száraz felsorolása – a gyakorlat persze más. A TF2 nem egyszerű multiplayer élmény, hanem komoly stratégiát, taktikát és gyakorlatot igénylő agymunka. Az összeszokott csapat, vagy legalább az értelmes emberekből verbuválódott közösség létfontosságú: az egyes kasztok ismerete nélkül boldogulni nem nagyon lehet, ahhoz, hogy minden óraműszerűen működjön, ki kell tapasztalni az egyes csoportok előnyeit és gyengeségeit. Nem nehéz feladat, elhalálozást követően bármikor elérhető a kasztváltás, ha pedig vége a tanulóidőszaknak, jöhetnek az olyan finomságok, mint a stratégiák kitapasztalása (egy heavy + medic kombó gyakorlatilag megállíthatatlan), majd a pályák megismerése.

A TF2 e téren sajnos nem esik túlzásba, mindössze hat darab térkép áll rendelkezésre. A legtöbb egy-egy tárgy ellopására épül, de több olyan is akad, ahol bizonyos terület elfoglalása majd védelme lesz a cél. Többségük éppen elég mozgásteret kínál a 16 játékos számára, a kasztok képességei remekül kijönnek, de a szám akkor is alacsony: a jövőben elméletileg letölthető tartalomként további pályák érkeznek majd, de hogy ez mikor valósul meg, azt csak a Valve tudja.

A TF2-t mégsem a remek mozgatórugói, hanem a grafikus megvalósítása emeli ki a tömegből. Az eredeti Team Fortress a realitáshoz könyörtelenül ragaszkodó, nagyon katonás volt, ezzel szemben a folytatás bátran tenyerel bele a még ismeretlen képregényes megvalósításba. Első blikkre kapásból a No One Lives Forever ugrik be, a stílushoz az inspirációt a hatvanas évek világa adta. Elnagyolt, bődületesen egyedi stílussal megáldott karakterek flangálnak hibátlan animációval, remek mozdulatokkal és hangeffektekkel – igazi felüdülés a szabvány, egy kaptafára készülő high-tech csodák után.

EPILÓGUS

A Narancs Doboz csodálatos gyűjtemény: messze nem csak a 2007-es esztendő, de minden idők egyik legjobban összerakott darabja. Egy FPS alapvetés, annak két kiegészítője, a nagybetűs KREATIVITÁS mintapéldánya és egy remek multiplayer élmény egyvelege. Megkerülhetetlen, kötelezően megvásárolandó alapmű – kereken tíz pontos piruett.

W

THE ORANGE BOX

ELECTRONIC ARTS / VALVE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (2-16 online, system link)
720p/1080i/1080p, dd 5.1
mentés 10 mb

✔ tökéletes csomag
X gordon története még nem fejeződött be

10 pont

LET'S GET THE PARTY STARTED!









Vannak olyan cégek, akik a teljes szoftverkínálatukat a partijátékokból építik fel (félévente mind a négyet, ami megjelenik), a Microsoft ugyanakkor egyelőre még csak ott tart, hogy szeretné meghódítani a játékos-partik résztvevőinek azon szegmensét, akik a kifolyt szemű Halo 3 fanatikusok mellett inkább könnyedebb, alkoholbarátabb szórakozást keresnek egy sarokba félrehúzódva. Hiszen ez is multiplayer. A stílus meghatározása már önmagában beszédes: *partijáték*. Nem otthon, egyedül, véresen komolyan véve önmagunkat, hanem társaságban, vidáman, röhögve és visítva van csupán értelme. A Fuzion Frenzy második része sajnos nem sikerült túl jól, így igazán hiánypótló a **Party Animals**, már csak azért is, mert egy igazán ötletes és jópofa játék, a tavaly megjelent **Viva Pinata** szolgált az alapjául, már ami a szereplőket illeti. Aki esetleg nem ismeri a pinatákat, az életkortól függetlenül pótolja ezt a hiányosságot minél hamarabb, ugyanis a rendkívül színes karakterek és a szórakoztató játékmenet egyaránt működött a gyerekeknél és a felnőtteknél is: előbbiek inkább a cukiságot, utóbbiak pedig a néhol kimondottan érett humort és az erős karaktereket szerették. Az alapanyag tehát úgy tűnik tökéletes mind a családi együtt-játszások, mint a nagyobb bulik résztvevői számára.

AZ EREDET

Ha a zsáner igazán gazdag múltját megvizsgáljuk, két olyan cím van, ami mindig visszatér. Az egyik a Mario Party sorozat, amelynek a sémája a mai napig alapjául szolgál az összes hasonló játéknak. A lényeg sok, egymástól minél jobban különböző apró kis játék füzére, amelyekben a résztvevők egymással versenyezhetnek. Ezek között mintegy kötőanyagként van jelen maga az alapjáték, ami lehet egy tábla, amin a szereplők lépkednek, vagy egy sima értékelő-képernyő, amin az aktuális állást lehet nyomon követni.

A másik alapmű nem szigorú értelemben vett parti-játék, mégsem okozott sosem csalódást a megfelelő társaságban. Ez a Mario Kart, minden idők legjobb gokartversenye, vegyük alapul szinte bármely epizódját. Belőlük próbálták összegyúrni a Party Animals-t is, ami tulajdonképpen nem meglepő: jótól lopni nem szégyen. Nézzük mennyire sikerült ez.

MARTIN BELESZÓL!

Na, végre 360-ra is van partijátékunk! Pezsgőpuki, konfetti, trombita!

EGYEZZÜNK KI EGY DÖNTETLENBEN

A gokart alapok vitathatatlanok: ezen az sem változtat, hogy a nyolc választható karakter mindegyike állat és nem ül semmiféle járműben, csupán testi erejét és ügyességét felhasználva küzd az elsőségért a versenypályákon. Ezek ugyanis akár akarjuk, akár nem, állandóan visszatérnek, és összekötik a kisebb minijátékokat. Maga az elképzelés hibátlan (attól eltekintve, hogy nem lehet olyan „bajnokságot" indítani, amiből ezek kimaradnak), a megvalósítás sajnos kevésbé: hiányoznak a többkörös pályák, az egy perces „menetidő" nagyon kevés a taktikázáshoz, az útközben felszedhető power-upok pedig messze nincsenek olyan jól kitalálva, mint egy Kart vagy Wipeout játékban. Ezeknek a hiányosságoknak köszönhetően sajnos nagyon nehéz professzionális szinten megtanulni versenyezni, a szerencse szerepe mindenképpen legalább 50% körül marad. És hogy ez miért baj? Mert azokat a pontokat, amelyeket ezeken a pályákon szerzünk, továbbvisszük a következő néhány minijátékra, és mindegyik végén eszerint részesedünk a bónuszokból. Eddig félig bukó tehát a dolog. Mi a helyzet magukkal a minijátékokkal? Összesen több mint negyven van belőlük, de ez a szám is kicsit csalóka. Kettőnek számították ugyanis azokat is, amelyek valójában ugyanazok csak kis változtatással. Példaként említhetnénk az almaevés, ahol az alapverzióban csak szimplán csutkáig kell kajálnunk villámsebességgel az elénk hajított gyümölcsöt, a „második" változatban ugyanezt kell tennünk, csak éppen a kukacokra is külön figyelmet kell fordítani. Az ilyen apró csalásoktól eltekintve is elmondható azonban, hogy a mintegy harminc különböző próbatétel közül alig néhány akad, ahol a szórakoztatásnál erősebb az idegesítésfaktor. Persze abban nem hiszek, hogy a stílusban lehet igazán új dolgokat kitalálni, de erre egyrészt nincs is szükség, másrészt egy-két igazán jópofa és újszerű dologgal még így is találkozhatunk. Ezen a téren tehát már sokkal kiegyensúlyozottabban teljesítenek a pinaták, mint a versenyekben.

EZÜSTÉREM?

Persze a végső értékelésnél nyilván nem az nyomja majd a legtöbbet a latban, hogy harminc vagy negyven minijáték van, mint ahogy az sem számít semmit, hogy a nyolc választható szereplő sok vagy kevés. Ami sokkal inkább számít, hogy a Party Animals igazi hiánypótló cím 360-on, és bár néhol bukdácsol a jól kitaposott ösvényen, összességében a művészeti rendezés, az instant móka és maga a világ a partik egyik kedvencévé teheti, még ha sosem ezzel fognak a legtöbben játszani még ott sem. Nyilvánvaló, hogy egyedül szinte semmit nem ér (bár ha valakit ez érdekel, akkor igazi Achievement-bánya, néhány óra alatt szinte észrevétlenül bepottyan majdnem mind az ezer pont, ha elég ügyesek vagyunk), csak ha ki tudjuk használni a benne rejlő lehetőségeket. A végére még mindenképpen tartozom egy összehasonlítással, ha már szóba került a Mario Party, mint a stílus klasszikusa: a játékmenet és a megvalósítás ugyan kevésbé érett a Party Animals-ban, de maga a világ sokkal szerethetőbb, a karakterekről nem is beszélve. Tegyétek csak egymás mellé Mariot és Hudson Horstachio-t! Úgy őszintén, melyikre bíznátok rá hosszú távon a gyereketeket? Na ugye…

Vega
vega576@freemail.hu

VIVA PINATA: PARTY ANIMALS

MICROSOFT GAME STUDIOS / KROME STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

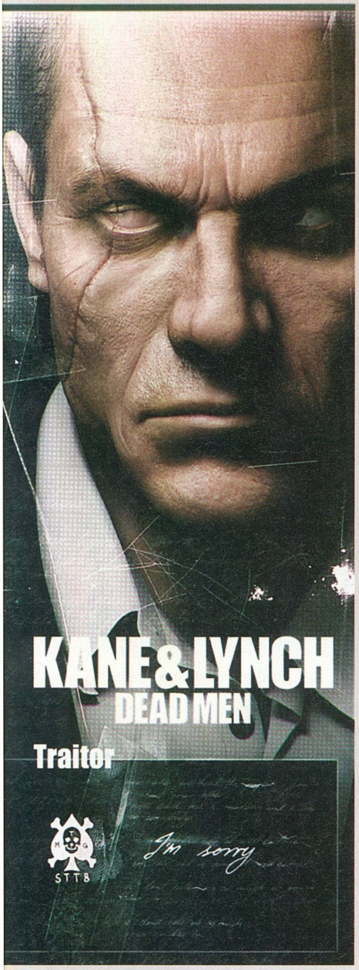
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

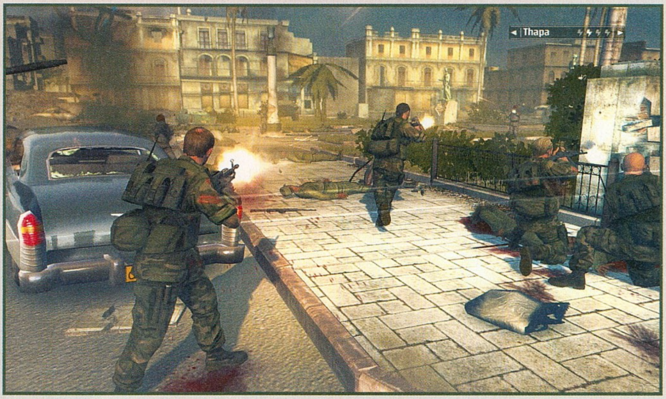
1 - 4 játékos (4 online), 480p / 720p / 1080i, dd 5.1

✔ a 360 legjobb partijátéka
X ennél azért jóval több van ebben a stílusban

7 pont

HÁBORÚ AZ UTCÁKON





TGS 2006, **Kane & Lynch: Dead Men** trailer. A show egyik legütősebb játékelőzetese kétségkívül minden akciófan figyelmét felkeltette. Egy foglyul ejtett lány, aki 14 éve nem látta az apját, és két brutális bűnöző, akik határozott léptekkel bevonulnak egy klubba, majd maszkos kommandósok, akik egy felhőkarcoló tetejéről leereszkedve tapasztanak bombát egy konferenciaterem ablakára, mindez piszkosul ütős zenével aláfestve. Olyan élmény volt, hogy lehetett volna akár egy komolyabb mozifilm előzetese is – azt pedig még remélni is alig mertük, hogy amit látunk, az valóban kőkemény ingame, sőt mindössze csak egy visszafogott kedvcsináló a ránk váró akciódús élmény előtt.

Az ősz egyik legnagyobb várható slágere kapcsán aztán számos előítélet merült fel, és sokféle, legtöbbször téves jellemzéseket feltételeztek a játékosok/zsurnaliszták a két főhős jelleméről. A „két eszement", vagy az „elmeroggyant páros" jelzők semmiképpen sem helytállóak. Kane egy profi bűnöző, akinek személye sokban hasonlít Michael Mann neves művének antihősére, McCauley-ra (Robert de Niro) a *Szemtől szemben* c. filmből. Volt zsoldosként börtönbüntetésének utolsó napjait tölti, amikor is megírja 14 év óta tervezett első levelét lányának, akit soha nem tudott megismerni. Kivégzésre szállítják, Kane pedig megbékélt a sorsával, sóvárog a halál után, hogy meglakoljon minden bűnéért. Erre azonban nem kerül sor, mivel a fogolyszállító kordont eltérítik, hősünket pedig kiszabadítja egy csapat maszkos katona. Az exzsoldosalakulat, a „The 7" , melynek egykor Kane is tagja volt, árulással vádolja őt, és feleségének, valamint lányának elrablásával kényszerítik, hogy visszaszerezzen egy balul elsült akcióban eltulajdonított zsákmányt. Bármi is legyen az, nagyon fontos a „The 7" számára, így vérbosszú helyett még életben hagyják Kane-t, valamint családját, amennyiben 3 héten belül sikerrel jár. Itt jön a képbe Lynch, akit kezdetben Kane felügyelésével bíznak meg, valamint, hogy segítsen neki az akcióban. Később szorosabb, részben baráti kapcsolat is létrejön közöttük. Lynch ugyan orvosi kezelés alatt állt, de valójában nem mondható sokkal őrültebb figurának, mint bármelyik átlagember, sokkal inkább belevalónak. Hidegvérrel képes ölni, és húzós szitukban is képes helytállni. Egyetlen bibi, hogy ha elgurulnak a bogyói, hajlamos elveszíteni a fejét, és esetenként halomra ölni az embereket. (Javaslom, hogy Bruce Willis játssza a közelgő filmváltozatban a szerepét.)

JÁTÉK VAGY FILM?

Az alkotók célja egyértelmű: egy olyan játék készítése, amely leginkább egy interaktív akciófilmként jellemezhető. Zsurnaliszta körökben gyakran lehetett hallani, hogy a fejlesztők nevesebb akciómozikból emeltek át híresebb jeleneteket, így pl. részben viszontláthatjuk az utcai harcot a *Szemtől szemben*ből, a diszkós lövöldözést a *Collateral*ból, a kolumbiai leszámolást a *Bad Boys 2*-ből, dzsungeles gerillaharcokat a *Predator*ból, sőt a *Tango és Cash* börtönös jeleneteit, vagy a végéről a hatalmas dömpereket, és még lehetne sorolni példákat – de szó sincs agyatlan lövöldözésről. A Kane & Lynch sztorija pont olyan, mint egy kiváló rendezésű mozifilmnek. Tele van akciódús jelenetekkel, számos baromi látványos és változatos helyszínnel, de mindez ügyesen lett felvezetve, egy komoly forgatókönyv keretében, melynek hála a játékot nagyon nehéz letenni, ha egyszer belekezdtél.

Kane a zsákmány egy részét egy bankban helyezte el, így be kell szervezni egy kasszafúró ex-kollégát is, ám egy másik részéért Tokióba kell repülni, ahol Mr. Retomoto-val, egy yakuzavezérrel is összeakasztja a bajszát. Számos durva fordulat várható a sztoriban, és bár nem akarok minden poént lelőni, annyit azért elárulhatok, hogy lesz meglepetés bőven, a játék tele van durva mészárlásokkal, számtalan akciódús jelenettel, és egy adrenalinserkentő fináléval, ahol mindenki elnyeri méltó büntetését.

Brutális képsorokban lesz majd részünk, mely apróbb poénokban sem szűkölködik. Kane és Lynch gyakran káromkodnak és szitkozódnak egymással, és bevallom ezért is élveztem ennyire a sztorit, mert németül volt szerencsém végigvinni a játékot, és mindent értettem. Hozzáteszem, az eredeti angol hangok még jobbak is, bár úgy lenne az igazi, ha magyar feliratot is raktak volna bele, az úgy már tényleg király lenne.

FEDEZÉK ÉS CSAPATMUNKA

Mindezt egy jellegzetes TPS formában valósították meg, ám véletlenül sem úgy, mint más akciójátékok esetében. Nem tudnám pontosan leírni hogyan, de a kamera végig olyan egyedi módon követ, hogy az események full realisztikusan hassanak, valósághűbben, mint bármelyik korábbi FPS-ben vagy külső nézetes lövöldében. Könnyen bele lehet jönni az irányításba, amely az esetek 80%-ában kiválóan is működik. Leginkább két fő elemre kell figyelni, ez pedig a csapatmunka és a fedezék. Kezdetben csak Lynch kísér minket, ám később kisebb csapatot is szervezünk majd magunknak. Lehet őket irányítani is, de igazából sok esetben felesleges, mindenki pontosan tudja a dolgát. Ami fontos, hogy sérüléskor azonnal rohanj a társadhoz adrenalint pumpálni bele. Rajtad szintén így segítenek, ha földre kerültél, ám nem halhatunk csak úgy meg kedvünkre bármikor, hiszen ha két adrenalinadag túl közel van egymáshoz, a túladagolás végez velünk. A pályák checkpoint rendszerűek, és egy-két húzósabb résztől eltekintve nem is nagyon fogunk elakadni továbbjutásban. Ha mégsem jönne be az alap nehézségi szint, van easy és hard mód is. Ha megsérültünk, először elkezdünk vörösebben és homályosabban látni, valamint elferdül a kép, aztán ha fedezékbe vonultunk, újra helyrejövünk.

A fedezékrendszer hasonlóan működik, mint a Gears of Warban, azzal a különbséggel, hogy itt Kane automatikusan áll fedezékbe fal közelében (ez pl. nem mindig működik tökéletesen), ám ugyanúgy a bal ravasszal tudjuk becélozni az ellenfelet. A fedezék fontos, de nem mindig szükséges, gyakran igen hatásos tud lenni a kamikaze Rambo-módszer is. Az ellenségek lövése csíkot húz maga után a levegőben, így mindig tudni fogjuk, hogy honnan lőttek ránk. Marha jó „filmes" hatású megoldásnak tartom, hogy ha egy sniperes becéloz minket, akkor a bal alsó sarokban láthatjuk az ellenfél célkeresztjét, ennek segítségével kikerülve így a halálos lövést.

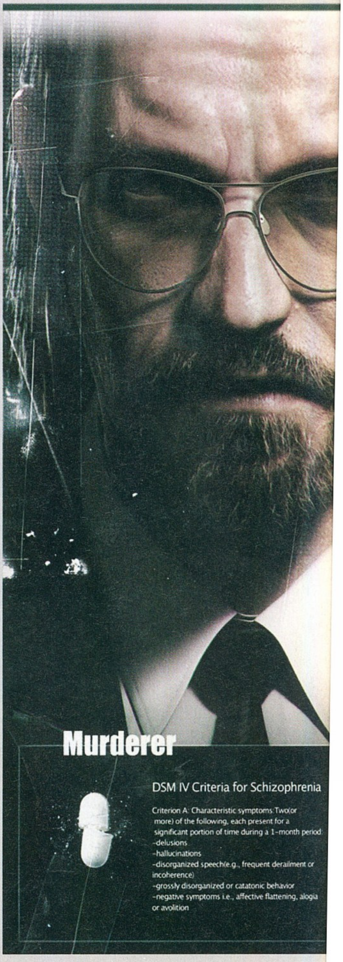












Habár a fegyverek nem nyűgöztek le annyira, azért van bőven felhozatal, hiszen használhatunk többféle pisztolyt, számos gépfegyvert, puskát, automata lőfegyvert, gránátokat, sőt még snipert is, és bizony rakétavetőt – bár maradjon meglepetés, annyit elárulok, hogy lesz rá szükség a későbbiekben, méghozzá bőven.

LÁTVÁNYVILÁG

Amilyen puritán PC-s grafikával indít az első sikátoros pálya, annyira durván bontakozik ki később a grafikus motor minden kis rejtett ereje. Tömören úgy fogalmaznék, hogy a játék grafikai szintje állandóan közepes és kiváló között ingadozik, de láttam benne számos olyan látványelemet, és gyönyörű helyszíneket, teletömve emberekkel (akár 1000-rel is – igen megkockáztatom, hogy ennyivel!), hogy én többször is letettem a hajam a látványtól. Nem csak a rengeteg grafikai effektus miatt, hanem mert mint említettem, annyira durván realisztikus hatásúak az egyes akciójelenetek, hogy kajak ott érzem magam a helyszínen, melyhez nagyrészt hozzájárul a kiváló térhangzás, és a passzoló filmzene. Ez persze részben túlzás, ám az biztos, hogy ilyet még nem tapasztaltam más akciójátékban. Nem kell hozzá feltétlenül rengeteg robbanás meg effektus, hogy elámuljunk. Biztos vagyok benne, hogy a hatalmas autópályahidak alatti tokiói virágos park a gyönyörű holdfényben is elnyeri majd mindenki tetszését. (Kár, hogy a motoros yakuzák nem sok időt hagynak gyönyörködni.) A HD felbontás persze itt is nagyon sokat dob az összképen, főleg olyan helyszíneken, amelyek amúgy nem nagyon bővelkednek effektusokban.

Ami panaszra adhat okot, az az egyes karakterek kidolgozatlan megjelenítése, ám a fontosabb szereplők mind-mind kiválóan festenek. Főleg olyan pályákon, ahol érvényesülhetnek a különböző fényeffektusok. Emlékeztek még az említett trailerre, amikor Kane szürke öltönyben bevonul a klubba, mögötte Lynch-csel? Nos, az még csak nem is átvezető, mindössze úgy kell forgatni a kamerát, hogy elölről lássuk magunkat, ahogy besétálunk. A pont ezután látható dugig tömött(!) diszkóról nem is beszélve, pedig nem egy kistermes klubról van szó (Dead Rising feeling a köbön). Rengeteg apró kis látványelemről gondoskodtak, szinte minden szétlőhető, és itt most több jelenetnél is eszembe jut a *Mátrix* végén Neo és Trinity harca a kommandósok ellen, ahogy sorra sz*rrá lövik az oszlopokat, és csak úgy omlik le a vakolat meg a csempe. Az utcákon helikopterek cikáznak, a fejünk felett egy landolni készülő hatalmas Boeing száll el, kocsik robbannak, stb. Muszáj megemlítenem azt az ötletes részt is, amikor a yakuzák a tetőablakon át rohannak felénk, az üveget szétlőve pedig a mélybe zuhannak.

Mi minden vár ránk a sztori során? Hát kapaszkodjatok, a kezdeti fogolyszöktetés még semmi, a diszkós lövöldözés már egy ráadás, részünk lehet igazi bankrablásban túszokkal, fergeteges tűzharcban egy igazi metropoliszban felhőkarcolók között, hatalmas terekkel, ahol részben a városi forgalom is feltűnik, sok-sok autó, út szélén leláncolt bringák, és egy olyan dzsungeles rész, amely szerintem a Halo 3 kezdőpályájával is simán vetekedhet. **(Azzal mi nem? Martin)** Igazi börtönlázadást szíthatunk, metróalagútban lövöldözhetünk, autós üldözésben vehetünk részt, és számos más látványos helyszínt is meglátogathatunk. Rendőrökkel, SWAT-osokkal, yakuzákkal, egyéb bűnözőkkel, és katonák egész hadával kell majd megküzdenünk. És nem csak mindig nonstop lövöldözés a cél, olykor cselhez is kell folyamodni, pl. lopakodni. Ilyenkor nagy hasznát vehetjük Kane harci tudásának, aki néhány gyors mozdulattal képes puszta kézzel, vagy késsel örökre elnémítani az őröket.

MULTI

Sajnos ez az a részleg, amiben nem tudtam magam megmérettetni másokkal, mivel egyrészt csak kiadó által küldött tesztverzió állt a rendelkezésemre, másrészt még amúgy sem nagyon találtam volna szervert. Gépkönyv hiányában sajnos csak arra tudtam támaszkodni, ami infót a kiadó szivárogtatott ki a multiplayer részről, valamint amit a játékban röviden elmagyaráznak róla. System linken vagy Live-on összesen 8 játékossal szállhatunk harcba egymással a Fragile Alliance névre keresztelt különleges csapatalapú játékban, amely lényegében egy bankrablást jelöl. A banditák kirabolják a bankot, a szerzett pénzen vehetünk új fegyvereket, mellényt és egyéb kiegészítőket, a másik oldalon pedig az őrök próbálnak megállítani bennünket. Az nyer, aki a legtöbbet rabolja. Megölheted egy társadat, ezáltal árulóvá válva több pénzt kereshetsz, sőt előbb-utóbb azzá is kell, hogy válj, ha meg akarod tartani magadnak a szerzett pénzt. Az árulók likvidálásáért extra pénz üti a markodat. Amennyiben megöltek, őrként reinkarnálódsz, és ha megölsz egy banditát, a zsákmánya 10 %-át kapod kézhez. Ha a saját áruló gyilkosodat ölöd meg őrként, a vérbosszúért még nagyobb jutalmat kapsz. A játékmód igazi lényege, hogy a lehető legtovább dolgozz csapatmunkában bankrablóként, de érezz rá, hogy mikor érdemes árulóvá válni, hogy a lehető legnagyobb összeget szerezd meg a játék megnyeréséhez. Látatlanban nagyon hangulatos multinak tűnik!

A másik oldalon ott van a (függőlegesen elválasztott) osztott képernyős koop mód, amelynél a társunk ilyenkor Lynch-et irányítja. Ezt már volt szerencsém kipróbálni, és igazán remek móka.

NEM LEHET FÉLBEHAGYNI

A Kane & Lynch-et garantáltan újra akarod majd játszani! Legyen elég annyi, hogy én majdnem egyhuzamban játszottam végig a Campaign mód 6-8 órás 16 fejezetét, ugyanis teljesen magával ragadott a hangulat, egyszerűen ennyire érdekelt a sztori. Itt nem egy-egy szimpla küldetésről van szó, hanem egy izgalmas akciófilm következő jelenetéről. Igaz, kissé rövid játék, még akkor is, ha kétféle befejezés van, de ebbe a 16 fejezetbe mindent belepakoltak, amire csak szükség lehet, így semmilyen hiányérzetem nem volt, és még mindig ott van a kooperatív mód, valamint az ígéretesnek tűnő multi. A K&L nagyon kellemes meglepetés volt számomra, és így joggal sorolhatjuk az idei ősz legnagyobb sikercímei közé – a Hitman alkotói most pontosan azt nyújtották, amit ígértek. Örömmel várom a folytatást!

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Tényleg nagy meglepetés, hogy annyi negatív kritika után a végeredmény mégis egy 8 pontos game lett. Sajnos nem volt alkalmam kipróbálni, de nagyon kíváncsivá tett ez a teszt, tényleg hangulatos game lehet! Szerintem megvárom a PS3 verziót, mert a kacska kezeimnek a Sony irányítója jobban fekszik.



KANE & LYNCH: DEAD MEN

EIDOS INTERACTIVE/ IO INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: PS3

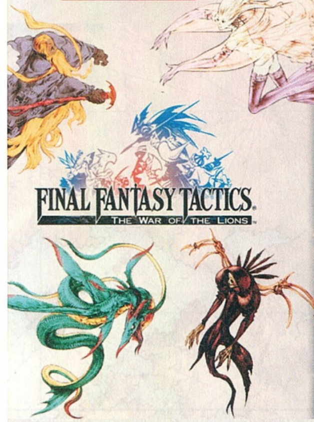
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

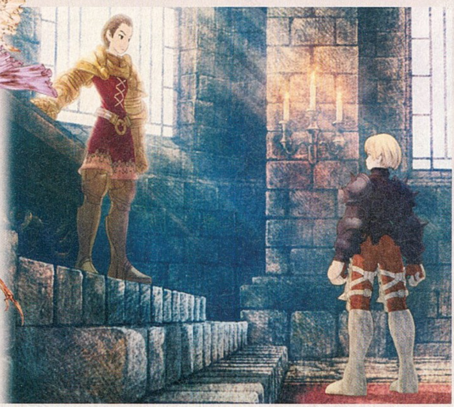
1 játékos (2 kooperatív, 2-8 online), dd 5.1, 720p/1080i, mentés 120 kb

✔ ütős interaktív akciófilm, koop mód, ötletes multi
X a single mód kissé rövid

8 pont

AZ OROSZLÁNOK HÁBORÚJA







Lassan tíz éve már, hogy folyamatosan hivatkozunk rá, mégis a szerencsétlen véletlenek sora vezetett oda, hogy soha nem közöltünk cikket róla. Nem titok, a Final Fantasy Tactics-ról van szó, az SRPG-k mindent felülmúló prototípusáról. Mikor 97/98 fordulóján megjelent az anyag, még nem voltak hazánkban elterjedve az NTSC-s stuffok, így vártunk, hátha kijön a PAL verzió. Nem jött, így cikk sem születhetett…

Pedig micsoda egy program volt! Nemcsak az SRPG-ket szerettem meg általa, hanem minden idők legjobb Final Fantasy programját ismertem meg! Ez a felismerés elsőre engem is meglepett, de egyértelmű így utólag, felelevenítve a vele töltött órák emlékét. Ezért aztán évek óta folyton mart a lelkiismeret-furdalás, hogy nem írhattunk róla cikket. Isteni igazságszolgáltatással egyenlő, hogy most, mikor PSP-re kiadták az anyagot, végre lehetőségem adódik, hogy megosszam veletek az élményeimet és tapasztalatimat. Örömöm teljes, mivel a PSP változat nem egyszerűen a klasszikussá vált PS1-es változat direkt konverziója, hanem egy mesterien felturbózott remake!

IVALICE

Érdemes a történettel kezdenünk. Már itt bajba kerülök, mivel olyannyira összetett, hogy még a felületes ismertetésénél is a „Hol kezdjem?" problémájába ütközök. Talán ott érdemes felvenni a fonalat, hogy – hasonlóan az FFXII-höz – Ivalice világában járunk, ahol egy múltbeli ismeretlen katasztrófa után a világ visszazuhant a középkori fejlettségi fokra. A sok-sok királyságra tagolt világban éppen a tragikus Ötvenéves Háború ért véget Ordalia ellen. A káosznak azonban koránt sincs vége, mert a pusztítás után két nehézsúlyú ellenfél maradt talpon, és néz egymással farkasszemet a királyi trón megszerzéséért. Az egyik Goltana herceg, a Fekete Oroszlán, a másik Larg herceg, a Fehér Oroszlán. Ebbe a küzdelembe kapcsolódik be a főhős, egy Ramza nevű fiú, aki a nemes Beoulve Ház legfiatalabb tagja. Ezen a ponton érdemes szót ejteni arról, hogy Ivalice világa társadalmilag rendkívül tagolt, az egyes rétegek között szakadéknyi a távolság. Gyakorlatban egy nemes és egy egyszerű ember között áthidalhatatlan különbség húzódik, melynek óriási jelentősége lesz majd a történetben. Ramza legjobb barátja ugyanis egy egyszerű ember, aki a Delita névre hallgat. A két jó barát éppen tanulmányait végzi az akadémián. A történet során Ramza és Delita szépen lassan belegabalyodnak a trónviszály keltette diplomáciai és fegyveres harcok szövevényesen kusza szálaiba. Többet nem is érdemes szólni a sztoriról, mert egyrészt kár lenne a spoilerekért, másrészt ismertetése hamar elfogyasztaná ezt a két oldalt. Talán csak annyit még, hogy a mese – hogy egy a nyugati sajtóban olvasott kifejezéssel éljek – a *politikai történet* körébe tartozik, mint pl. a Suikoden sorozat. Ez azt jelenti, hogy a különböző pártok és szervezetek vetélkedése, ügyeskedése és harca áll a középpontban, barátsággal, érdekekkel és szövetséggel meg persze árulással, valamint annyi halálesettel, mint amennyi egy háborúban előfordulhat. Ebből a szempontból a sztori fájdalmakkal és tragédiákkal teli, azaz rendkívül sötét árnyalatú. Az ilyen típusú történet azért nagyon jó, mert az országok és pártok közötti ellentét dramaturgiailag lehetőséget ad egy egész világ felvázolására, valamint országok közötti bonyolult kapcsolati háló kialakítására, mely hosszas elfoglaltságot adhat az ezt feltérképezni akaró kíváncsi játékosnak.

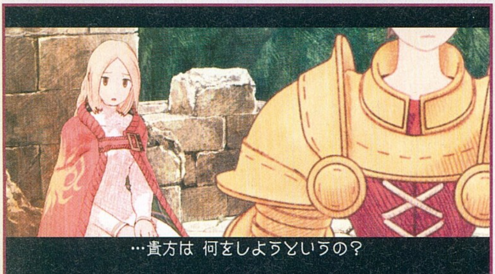




Két fontos dolgot ki kell emelnem, ami szorosan kapcsolódik a sztorihoz és a program remake mivoltához. Mindjárt az első, hogy ezúttal új az intro, és nemcsak az! A történet fordulópontjain csodaszép átvezető cel-shaded videókat alkottak a készítők, kiváló szinkronnal fűszerezve. Van azonban ennél egy jelentősebb változás! A játék első néhány órájában volt egy egészen furcsa érzésem. Mintha olyan újszerű lett volna valami. Nem értettem, hogy miért, betudtam annak, majd 8 éve játszottam vele utoljára. A dolog azonban nem hagyott nyugodni és kis kutatómunka után kiderült, hogy mi váltotta ki ezt a hatást. Arról van szó, hogy az egész játékot teljes egészében újrafordították! Ez ugye egy veszélyes dolog, könnyen vakvágányra vihet egy játékot (de filmet vagy irodalmi művet is), mivel nem szívesen barátkozik meg az ember az új szöveggel, ha már megszerette a régit. Mikor megtudtam, hogy nem a PS1-es szöveg található a lemezen, gyorsan előkaptam a régi változatot, hogy megnézzem a különbséget, meg hát kíváncsi voltam, melyik a jobb változat. Rövid tanulmányozás után világossá vált, hogy ég és föld a különbség, méghozzá a PSP változat javára! Az új fordító Tom Slattery kiváló munkát végzett. A mese hangulatát, az események sodrát, valamint a karakterek jellemét sokkal jobban érzékelteti az új szöveg. Nekem nagyon tetszett, hogy a szereplők sokkal életszerűbben beszélnek (sok RPG-nél ez nem így van). A legjobban az új fordítás azonban a karakterek stílusán fogható meg. Nagyszerűen kijön a társadalmi különbség a nemesek és az egyszerű emberek között, a beszédjük módján, illetve megfogalmazásaikon és stílusokon. A nemeseknél kiválóan érezhető az arisztokratikus gőg és a régiesen barokkos fogalmazásmód. Jó példa erre az első fejezet végén Agrath beszéde, aki a nemesek és egyszerűek közötti különbségekről győzködi Ramzát. Ezen én teljesen lehidaltam, ugyanis ahogy megfogalmazta, szinte már magam is feldühödtem, hogy hogyan lehet ennyire pökhendi és cinikus módon érvelni. Itt jegyezném meg, hogy ezzel együtt az új fordítás sokkal nehezebb és kimerítőbb. Ez alatt azt értem, hogy a régi változat értelmezéséhez a leegyszerűsített párbeszédek miatt egy közepesen gyengébb angoltudás is megfelelt, ami ide lehet, hogy kevés lesz. Néha olyan árnyaltan és finoman megfogalmazott szövegeket olvashatunk, melynek megértése biztos nyelvtudást kíván. És még valami! Agrath kapcsán fontos megemlíteni, hogy őt a PS1-es verzióban még Algusnak hívták, azaz a nevek (karakterek, kasztok, szörnyek stb.) is átmentek némi revízión. Egyrészt sokkal közelebb állnak a japán változathoz, másrészt a nevek módosításával valahogy jobb összképet sikerült kialakítani. Összességében a fordítás egészen kiváló lett, így a veteránok számára is érdemes végignyomni újra az anyagot, mert a sztori rejtegethet meglepetéseket. Ezek után én nagyon kíváncsi lettem a Final Fantasy V és VI GBA változatára, mert Slattery azokat is teljesen újrafordította, állítólag hasonlóan profi módon!

JOB

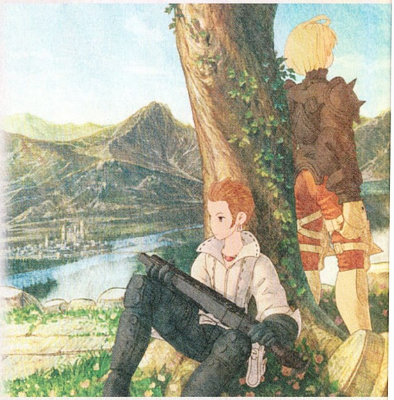
A fergeteges történet még kevés lett volna, hogy az FFT az SRPG-k etalonjává váljon. Kellett ehhez egy elképesztően kimunkált har-















ci és fejlesztési rendszer, melynél jobbat azóta sem alkotott senki. Az előbbi kapcsán talán annyit lehet elmondani, hogy a küzdelmekben az úgynevezett CT-pont játssza a főszerepet. Amikor 100-ra ér, akkor léphetünk emberünkkel, illetve az ellenfelek is ekkor jönnek. A kissé döntött perspektívából látható 3D-s terepek képzeletbeli négyzetekre vannak felosztva. Minden lépésünk, támadásunk, tárgyhasználatunk csak egy bizonyos távolságra hat (és adott mennyiségű CT-t fogyaszt), így ezt bele kell kalkulálnunk a mozgásba. A történet szerinti csaták nem kevés stratégiai érzéket igényelnek, a siker kulcsa a jó lépéseken múlik. Néha olyan a játék, mint egy pengeélen táncoló sakkjátszma, elég egyetlen rossz lépés és borul minden. Ez viszont rengeteg kihívást rejt, mert ha nem megfontoltan és átgondoltan cselekszünk, bajba kerülhetünk. Lényeges, hogy szinte mindig csináljunk valamit, amire EXP és JP pont jár. Az EXP szerepe egyértelmű, a JP a kasztok miatt fontos.

A kasztrendszer az FFT egyik legbriliánsabb alkotása, melyben egyszerre egyesül az FF játékok tradíciója és az SRPG-k egyedisége. Aki ismerte az FFV harci rendszerét, az könnyebben képet alkothat a Tactics fejlesztéseiről. Arról van szó, hogy minden egyes karakterünket kasztokba sorolhatjuk. Minden kaszt speciális tulajdonságokkal és lehetőséggel ruházza fel embereinket. Az elején még kevés kasztunk lesz, mint a squire (mezei harcos) lovag, fekete és fehér varázsló, kémikus. Mindegyik kaszt rendelkezik speciálisan kifejleszthető képességekkel, ezek megtanulásához kell a JP. Egy gyakorlati példát véve alapul, ha fekete varázslónak fejlesztünk ki varázslatokat, akkor később, amikor ugyanazt az embert megtesszük lovaggá, lehetőségünk lesz vele fekete mágiákat alkalmazni. Ebből következőleg a játék elején lesznek olyan alapképességek, amiket rögtön érdemes kifejleszteni minden általunk használt embernek. Ilyen például a különböző gyógyszerek és itemek megtanulása, de ami még ennél is fontosabb, a Squire kaszt JP Boost tulajdonsága. Ezt a képességet kifejlesztve, az ability résznél felhelyezve a cselekvéseink után több JP-t kaphatunk, ami a játék elején nagyon fontos. Egy-egy kasztban tartva az emberünket egyre magasabb szinteket érhetünk el. Egy idő után aztán érdemes az embereinket más-más kasztokba sorolni. Ennek egyrészt az az értelme, hogy így egyre több tulajdonságot fejleszthetünk ki, másrészt újabb kasztok jelenhetnek meg (pld. ahogy elérjük a 3-as szintű lovagot, megjelenik a Monk). Ha változatosan fejlesztünk, egészen sok kasztot tudunk előhozni. Fontos, hogy legalább egy lányt istápoljunk, mert bizonyos kasztok nemekhez kötődnek (Bard csak férfi, Dancer csak nő lehet), és nem jönnek elő másképp. Később embereinket elküldhetjük küldetésekre, ahonnan gazdag JP és gil zsákmánnyal térhetnek haza, ezeket mindig érdemes megcsinálni. (Érdemes a játék elején megnézni a Tutorial részt, mert ott sokkal részletesebb tájékoztatást kaphatunk mindenről.)

A PSP verzió a kasztok területén is rejt meglepetéseket. Egyrészt most már ki lehet fejleszteni a Dark Knight kasztot. Ha emlékeztek, a gyilkológép Cid ebbe a kasztba tartozott, most már ügyes fejlesztéssel bárkiből lehet hasonló erejű harcos. Ezen kívül elérhető még az Onion Knight kaszt, ami egy kis bónusz meglepi a készülő FFTA2-ből.

MARTIN BELESZÓL!

Ez egy 10 pontos játék, és nem azért, mert hibátlan, vagy nincs nála jobb, hanem azért, mert „Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!" Annyira, de annyira akartam, hogy a jók győzzenek annyi szenvedés után… Asszem' többször könnyeztem is. Szerintem ez a világ egyik legjobb játéka – és csókolom.

MEGLEPETÉSEK

Folytassuk a meglepetések felsorolását, hisz a PSP változat bővelkedik ebben. A két bónusz kaszt mellett van még egy-két újdonság. Először is végre nem 16, hanem akár 24 karaktert vehetünk fel a történet során. Az összes titkos karakter megvan a PS1-es változatból, köztük a jó öreg Cloud is az FFVII-ből – mikor a LifeStreambe zuhan, Ivalice-be kerül át! A régi titkos karaktereken kívül két új figura is felbukkan. Az egyikük Balthier az FFXII-ből, a másik Luso a megjelenni készülő FFTA2-ből. Utóbbi kettő jelenléte csak egyfajta ajándék, hisz az FFXII és az FFT között több ezer év telt el (A Tactics Ivalice jövője!), míg a DS-re készülő FFTA2-nek nem sok köze van ehhez a részhez. A karaktereken kívül, illetve azokhoz kapcsolódva új küldetéseket is találunk (a titkosakhoz és a sima embereinkhez is), melyek nagyszerűen egészítik ki a sztorit. Vannak még újabb cuccok is, tehát tartalmilag is szépen feltuningolták a játékot.

Ezúttal, ha találunk hozzá partnert, lehet egymás ellen is meneteket nyomni, sőt még küldetéseket is vállalhattok közösen! Végre kiderülhet, ki fejlesztett jobb, erősebb csapatot!

ÉRTÉKELÉS

A konverzió azonban nem mentes néhány hibától. Az egyik ilyen, hogy a komolyabb varázslatoknál, támadásoknál a hangok és a grafikai effektek nincsenek összhangban, kicsit csúszkálnak. Egyébként is a hangeffektek mintha gyengébben szólnának. Picit lassabb is a játék, mint a PS1-es testvére, szerencsére nem vészesen, hamar meg lehet szokni (a japán verzió állítólag rosszabb volt). A zenék minőségére a konverzió szempontjából nem lehet panasz, erre pedig nagyon figyeltem, mert az FFT-nek különlegesen szép és élvezetes muzsikái vannak, melyek egy egészen különleges hangulatot teremtenek (az elején írjátok be névnek, hogy PolkaPolka, ha meg akarjátok hallgatni őket), és kitörölhetetlenül benne maradnak az ember fejében. A grafika még ennyi év távlatából is pazar (a kissé tompa színek egészen kiválóan adják vissza a világ hangulatát), itt nincs helye semmi változtatásnak. A szavatosságról pedig annyit, hogy én már a PS1-es verzióba is beleöltem vagy '80 órát, ebben a verzióban pedig még több extra növeli a játékidőt.

Az értékelésben könnyű dolgom van. A FFT-t mindig is egy tökéletes játéknak tartottam, amit most sikeresen megfejeltek egy briliáns fordítással, tartalmi tuninggal és kiváló filmekkel. Ezek mellett még az apró hibák is megbocsáthatóak. Ha még soha nem próbáltad a játékot akkor azért, ha pedig már végig toltad PS1-en, akkor azért érdemes megszerezni PSP-re. Csalódás kizárva!

V. Mik

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

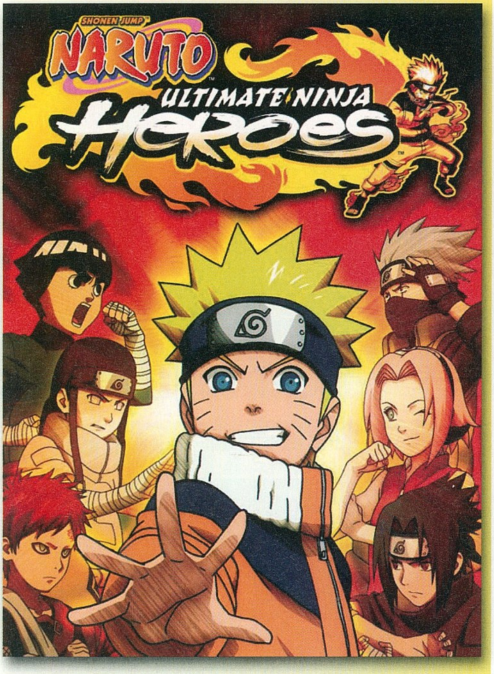
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (2 online)

✔ egy kiváló játék tökéletes remake-je
X egy-két konverzióból adódó nüánsznyi baki

10 pont

NARUTARD INJEKCIÓ







A filler-epizódok tömkelegével a végtelenségig húzott anime önmagára találása után minden jel arra mutat, hogy végre játékfronton is a helyes útra téved a Naruto széria. A hazai mangakultúra térhódításának köszönhetően immáron magyar nyelven is élvezhető Shonen Jump történetfolyam több mint egy tucat videojáték adaptáción esett már át, többkevesebb sikerrel. Az **Ultimate Ninja Heroes** inkább az előbbi kategóriát erősíti – ami jó, mert így nem csak a Narutardok emelhetik le bátran a polcról. Hopp bocsánat: *előítéletek*.

GENIN FELHOZATAL

Az Ultimate Ninja Heroes nem teljesen új játék, sokkal inkább az azonos címen futó PS2-es változat kicsit megkurtítva, hordozható formába téve. Alapjában véve egy grandiózus pofozkodás, változatos játékmódokkal. Kezdésnek itt van rögtön a „Heroes Mode", ahol háromfős csapatok esnek egymásnak – az előre definiált klasszikus felállás mellett saját team is verbuválható a Naruto univerzum harcosaiból, ami jó. A sérülések harcról harcra történő továbbvitele már nem annyira, magasabb nehézségi fokon az UNH bizony megizzasztja az embert. De legalább élvezetesen teszi, a harcrendszer remek: gyakorlatilag egyetlen gombot használ, megfejelve az négy égtáj valamelyikével. Könnyen kezelhető, egyszerű, semmi Guilty Gearre jellemző túlbonyolítottság. Elvégre a Narutóról lenne szó, ami ugye nem a magaskultúra ékköve.

A héroszok küzdelme után összetettebb élményt a Promóciós Teszt tartogat. Nem más ez mint előre meghatározott feladatokat követelő missziók halmaza, ahol az előrejutás egy hatalmas ranglétra formájában kivitelezhető: a dolog pikantériája, hogy a legtöbb missziót más játékmódokban történő brillírozással, scrollok gyűjtésével lehet megnyitni, így ez lényegében a maximalistáknak szól, ők viszont garantáltan megtalálják majd a számításukat, főleg, mert időközben az egyes szereplők tulajdonságai is feljebb tornázhatóak power-up pontok bezsebelésével. Az igazi attrakció persze a multiplayer módusz, az ad hoc támogatás révén csak egy közeli baráttal lehet egymás torkának esni, akkor viszont a teljes arzenállal.

Az Ultimate Ninja Heroes roppant egyszerű, roppant élvezetes és roppant szép – egyedüli baja talán csak az, hogy tartalmi szempontból egy kissé talán soványka, na meg sokat is tölt. A feladatát azonban ellátja, ez pedig pont elég a sikerhez.

W

NARUTO: ULTIMATE NINJA HEROES

NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

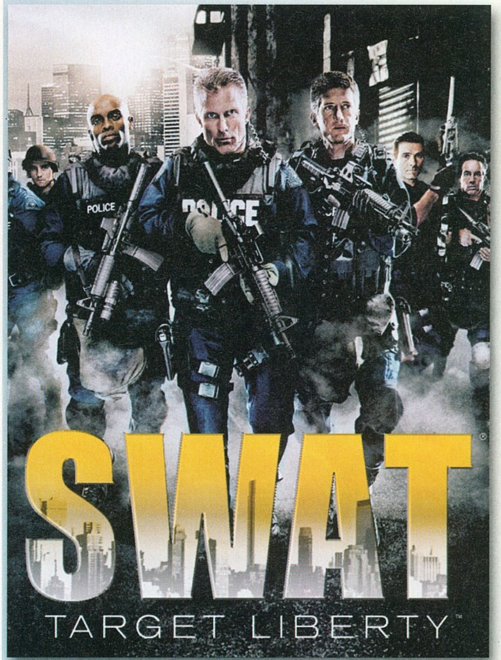
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 2 játékos

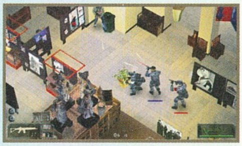
✔ egyszerű, szép pofozkodás
X tartalmilag sovány, sokat tölt

7 pont

FIRE IN THE HOLE



Katonásdit játszani jó, kommandóst még jobb. Hisz egyébként mikor van rá alkalom, hogy valaki büntetlenül berúghatja a másik bejárati ajtaját, füst/fénygránátot hajíthat a lába elé, üvöltözhet vele, közben meg sebtiben lenyúlja a szajrét, ahogy azt a remekbeszabott „Kiképzésben" produkálta Denzel Washington és kis csapata? Persze nem minden különleges osztagos begőzölt állat, sőt: nem is csoda, ha kiskorában mindenki a masiniszta/űrhajós korszak után fegyvert akar ragadni, hogy kilyuggassa a rosszifúk mellényét. Itt az idő a régi álmokat leporolni, a **SWAT: Target Liberty** könnyedén ránt vissza a gondtalan gyerekkorba.



ROBBANT-NYIT-LŐ

Talán néha túlságosan is, a TL érezhetően alacsony költségvetésű játék, vagy nagyon amatőrök álltak neki. Nagy nehezen kisakkozható, hogy az alapot a Killzone: Liberation szolgáltatta: nézőpont madártávlatban rögzítve, ugyanaz az érdekes célzórendszer átemelve, csak épp útközben lemaradt a lényeg, a változatosság és a hangulat. A SWAT célkitűzése az, hogy a különleges kommandó hadműveleteit ülteti át játék formájába, maximális hűséggel, de még úgy, hogy éppen szórakoztató legyen. Legalábbis papíron.

Ha egy táblán kéne ábrázolni a TL játékmenetét, minden bizonnyal öt pontból álló felsorolás lenne az egész. 1. Elindulsz előre. 2. Meglátod az ellenfelet. 3. Megvárod, míg a csapattársaid automatikusan szénné lövik. 4. Jelented a hullát. 5. Mész tovább a következő szobába.

Maró leegyszerűsítés? Meglehet, de sajnos tényleg ennyiből áll az egész. Nincs értelme a missziók előtt csapattagokat vagy fegyvert választani, mert minden küldetés egyazon séma szerint zajlik, teljesen mindegy, hogy automata vagy félautomata gépfegyverrel mész le az aluljáróba, a végeredmény ugyanaz lesz: a túszokat megmented, a rosszfiúkat lepuffantod. A részletes parancskiadással sem kell túlságosan bajlódni – nem csak azért, mert az irányítás eléggé túlbonyolított (egy-egy ajtó feltörése a csapattársak által vagy 3 lépcsős feladat, ami remek dolog az akció hevében), hanem azért is, mert a team többi tagja a lényeget, vagyis a fegyverhasználatot automatikusan megcsinálja. Persze minden kütyü itt van, ami csak egy nagyon macsó kommandós övén fityeghet – füst- és fénygránát, C4 az ajtók robbantásához –, de mire sikerül előhalászni és elhajítani, a célpont már vígan máshol jár. Legalábbis a jobbik esetben, nagy általánosságban az ellenfelek nem mutatják az intelligencia halvány jelét sem, egyhelyben állva lecövekelnek és várják a biztos halált. Néha visszalőnek, de általában akkor is annyira mellé, hogy attól még Benny Hill is elpirulna – te meg hiába céloznál, a nézőpont miatt úgysem látsz semmit, ami 4 méterrel arrébb van.

Ha a valóságtól kevésbé elrugaszkodó taktikus akcióra vágysz, akkor ez nem a te játékod – inkább az új Syphon Filtert emeld le a polcról, az garantáltan tartalmasabb, szórakoztatóbb és élvezetesebb. Más meg nem számít, ugye.

W

SWAT: TARGET LIBERTY

SIERRA / 3G STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

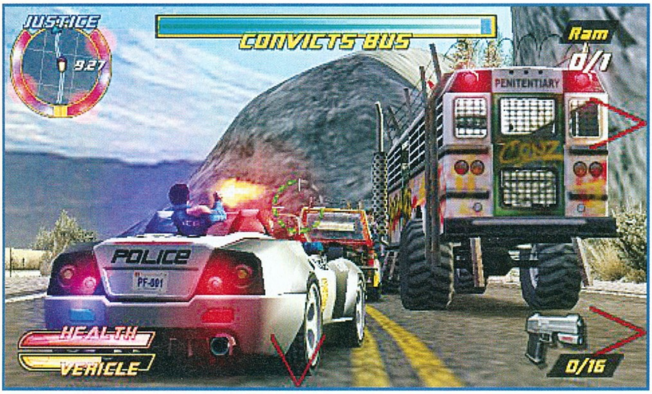
grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 játékos (4 online), wifi

✔ swat kelléktár
X gyatra megvalósítás

5 pont

DREDD BÍRÓ BEÁJULNA





Ha 8 évvel korábban és árkád formában jön, akkor biztos, hogy klasszikus vált volna a Pursuit Force-ból: no nem azért, mert annyira zseniális sőt, hibátlan lenne, hanem mert egyszerűen a játéktermekbe lett kitalálva. De mivel az árkád mint olyan Japánon kívül gyakorlatilag halott, és hullámsírját már algák egész kolóniája lepte el, marad a konzolos formátum, jelen esetben a hordozható, hisz oda aztán tényleg tökéletes a 4-5 perces misszióstruktúra és a véget nem érő akció. Az **Extreme Justice** lényegében pontosan ugyanolyan, mint az elődje, csak jobb – képzavar? Hadd fejtsem ki.

DREDD BÍRÓ

Egyre nagyobb méreteket öltő szervezett bűnözés, a városokat uralmuk alatt tartó keresztapák és bűnbandák, ellenük szerveződő elit rendőri egység – a felállás ugyanaz, a körítés más. Az EJ jóval nagyobb hangsúlyt fektet a narrációra, az egyes missziókat több szereplőt felvonultató dialógusok kötik össze, egységbe kovácsolva a missziók halmazát. A kollégák nem csak díszletként funkcionálnak, a küldetések során komoly szerephez is jutnak: időnként beugranak segíteni, járművön és gyalog egyaránt. Hatalmas gépágyút cipelő kétajtós szekrény, remek domborulatokkal rendelkező szőke ciklon helikopterrel – csupán ízelítő a választékból.

És ha már úgyis a járműveknél járunk: már az első epizód is pedáns módon pakolta tele a garázst járgányok garmadájával, az EJ viszont emeli a tétet, egyenesen a varázslatos húszas számig. A motor-dzsipp-sportkocsi trión felül több vízen is mozogni képes törvényszolga üléséből ritkítható a bűnözők nagy kavalkádja, az első részhez képest fényévekkel barátságosabb, kézreállóbb irányítással: többé nem jelent gondot egy-egy élesebb kanyar bevétele, a forgalomban való manőverezés vagy a robbanó tárgyak tömkelegének kerülgetése.

De nem csak a tereptárgyak, hanem az ellenfelekkel, különösen a bossokkal való bánásmód is pozitív irányban lépett előre. A Pursuit Force után az EJ jóval változatosabb, átgondoltabb szereplőket vonultat fel a rossz oldalon, személyiséggel ruházva fel a többnyire vihogó-kacagó és egyéb aljas dolgokat művelő rosszarcokat. Például a piromániás bohócot rögtön egy tűzoltóautóba pakolja (!), amely mily meglepő, fecskendőjén nem vizet, hanem sűrű és fájdalmas lángtengert okád, egyenesen bele a közepébe. A monoton akciót a Shenmue hagyatékból átemelt Quick Time Eventek színesítik, ahol a megfelelő gombok megfelelő időben történő lenyomásával látványos jelenetek sora fut végig a képernyőn – az ellenfél pedig sérül, míg hullámsírba nem vonul végre.

Addig azonban el is kell jutni. Az Extreme Justice ötven misszió alatt bonyolítja az eseményeket, relatíve nagy mozgástérrel – a küldetések az aktuális város térképén jelennek meg, egyszerre akár több is, egy időben –, a döntés rajtad áll: az épp nagy szállítási gondokkal küzdő katonaságnak segítesz a titkos fegyverszállítmány utaztatásával, vagy a helyi keresztapa verőembereit tanítod móresre a kikötőben? Persze nem eszik ilyen forrón a kását, az EJ nehéz: ugyan nem annyira könyörtelen, mint a már a legelején közel játszhatatlan magasságokba emelkedő Pursuite Force, de épp eléggé ahhoz, hogy a PSP nem túl egészséges módon repüljön a szoba valamelyik szegletébe, akár több alkalommal is. Egyhuzamban. Üvöltve. A legtöbb problémát a nagyon szűkösre vett időkorlát fogja okozni, de az egyes objektumok védelme során az elkerülhetetlen „olyan sok ellenfél özönlik a képembe, hogy nem tudok odafigyelni” hiba is előjön.

GARÁZSMENET

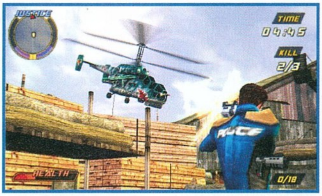
Ha sikerül túljutni az idegrohamon és még a gép is működőképes állapotban van (az UMD pedig nem tört ketté), érdemes alaposan szemrevételezni a multiplayer módot – mert végre már az is van. Négy játékmód, coop támogatás: az alap versenyzéses/széttépős formula mellett az EJ nagyon okosan kijátssza a rabló-pandúr kártyát: ha a játék egésze már úgyis e körül forog, akkor miért ne szólhatna erről a többszereplős módozat is?

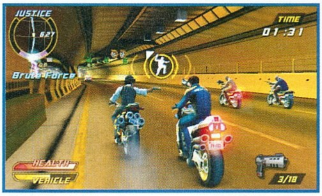
Az Extreme Justice nem lép előre látványosan, nem bővíti új hozzávalókkal a formulát, inkább csak hibákat javít és csinosít – ilyennek kellett volna lennie az első résznek. Az egyszemélyes módozat tartalmas, de a nehézségi szintek belövése még mindig nem tökéletes, de határozottan élvezhetőbb, a multiplayer módozat pedig jelentősen ki tudja tolni a szavatosságot, feltéve, ha akad a közelben EJ tulaj. De miért is ne akadna, hisz az EJ kiváló árkád pótlék, ráadásul az első olyan PSP játék, amely teljes egészében magyar nyelven kommunikál, mind a feliratok, mind a hangok tekintetében, az effajta honosításokat pedig kötelező támogatni – ugye te is megteszed?

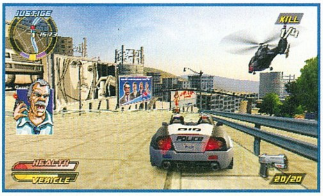
W

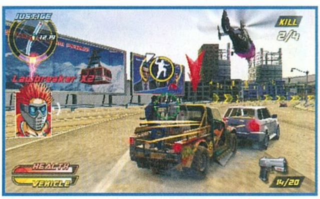
MARTIN BELESZÓL!

A játék „teljes magyar nyelven való kommunikálása” a teszt elkészültének pillanatában a rendelkezésünkre álló Sony-s információk alapján tett bátor kijelentés. Ha esetleg ez bármilyen rajtunk kívülálló okok miatt mégsem valósul meg, kérjük ne az 576 Konzolt küldjétek el melegebb éghajlatra. Ha azonban tényleg magyar lesz, akkor: látjátok, mi megmondtuk!











PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

SCEE / BIGBIG
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (4 online), wifi

✔ tartalmas, akciódús
X nehézségi fok

8 pont

„TALES OF" MITOLÓGIA













Az évek során a Tales sorozat egyenletesen magas színvonalat tudott tartani a JRPG-k népes és kiváló mezőnyében. Volt ugyan egy-két – a többinél – gyengébb próbálkozás is, de az olyan részek, mint a Symphonia vagy az Abyss biztosítottak bennünket, hogy egy egészen rendkívüli szériáról van szó. Emiatt aztán az eltelt idő alatt óriási rajongótábort gyűjtött maga mellé a sorozat. Ezt a masszív sikert akarja most kihasználni a **Tales of the World: Radiant Mythology**.

A készítőkben felrémlett az ötlet: mi lenne, ha az eddig megismert és megszerzett legnépszerűbb Tales hősöket egy játékban szerepeltetnék? Felvetődhet persze a kérdés, hogy mindez egy nagyszerű ötlet, vagy pedig egy erőltetett próbálkozás tanúi vagyunk? Én magam az utóbbi felé hajlok, mivel nagyon nehezen találtam meg a játékban az összetartó kohéziót. Egy elvakult rajongó számára bizonyára élvezetes olyan csapatot vezetni, ahol mondjuk Kratos vagy Reid harcol együtt, én viszont nem tudom magam függetleníteni attól a gondolattól, hogy az egésznek csak pénzszaga van. Elég csak megvizsgálnunk a Tales játékok eddigi világait: jól látható, hogy általában a részek között nincs kapcsolat. Kivétel ez alól a Tales of Destiny I és II, melyek folytatásai egymásnak, illetve a Symphonia és a Phantasia, melyek ugyanabban a világban játszódtak, kb. 4000 éves idő különbséggel. A többi rész viszont teljesen önálló epizód volt, mindenfajta kapcsolódás nélkül.

Kíváncsi voltam hát, hogyan fogják a Tales hősöket összehozni. Kétségem mondjuk nem volt, hogy meg tudják oldani, hisz régóta nyilvánvaló, mennyire sikeres esszencia olyan hősöket, szereplőket, szörnyeket egy műben szerepeltetni, melyeknek általában semmi közük egymáshoz (lásd Alien vs. Predator, Robocop vs. Terminator). Itt úgy oldották meg a dolgot, hogy egy Teressia nevű helyen járunk, ahol a világokat összekötő Manna fa gyökerezik. Ezt a világot súlyos veszély fenyegeti, és csak te, a Manna fából született játékos tudod megmenteni (nemet, kinézetet és nevet mi adhatunk hősünknek az elején). Segítő is akad, méghozzá Mormo, aki a főhőshöz hasonlóan ugyanonnan keletkezett, csak ő nem emberi lény. Ők ketten vágnak neki a világ megmentésének.

Ennek kapcsán érdemes rátérni a játékmenetre, mely nem igazán jött be, mivel túlságosan leegyszerűsített. Az évek során megfigyeltem, hogy ha egy JRPG sorozat egy epizódja elmegy a küldetésmegoldós játékmenet felé, akkor ott szinte automatikusan minőségromlás jön. Ez történt az Arc the Lad 3-nál, az Atelier Iris 3-nál is. Sajnos itt a TotW-nél is ez a helyzet. Az, hogy az elején in medias res kezdődik a program még ok, de hogy közben szinte nulla történettel kelljen számolnunk, már több, mint furcsa.

A játék központja egy Ailily nevű város, ahol a főhős egy Ad libitum nevű szervezet tagja lesz, több más Tales hőshöz hasonlóan. A csapat feladata megmenteni a Manna fát, és ezzel a világot. Ennek a szervezetnek a szolgáltában kell a guildben küldetéseket elvállalnunk, melyek kimerülnek a „találd meg", „fedezd fel", „öld meg hármasban". A fokozatosság elve persze érvényesül: először semmitmondó misszióink lesznek, később jönnek a lényegesebbek. Általában a város körül elterülő labirintusokban kell kalandoznunk, melyek valóban hatalmasak. A nagyjából 300 küldetés így leírva vonzóan hangzik, valójában azonban kissé egykaptafára készültek, és könnyen monotonitásba, majd unalomba fulladhat az anyag. Súlyosabb gond, hogy a küldetésközpontú játékmenet okán a sztori kidolgozatlan és érdektelen lett, pedig egy Tales játékot mindig is az izgalmas cselekmény miatt volt érdemes végigvinni. Úgy érzem, hogy a mese háttérbe szorításával kell megfizetnünk a különböző Tales hősök szerepeltetéséért, mivel normális fámát képtelenség volt úgy megírni, hogy mindenki a karakterének megfelelő szerepet kapjon. Ezáltal viszont a játék szinte csak a küldetések mechanikus megoldására és a harcokra van kihegyezve, ami idegen az eddig megszokott Tales világtól.

Szerencsére a harcok szokás szerint kiválóak lettek. Továbbra is folyamatosan megy a küzdelem, több csapattag esetén igen látványosan. A rendszer alapjain nem változtattak, kicsit az Abyss-ra hajaz a program ebben a tekintetben. Itt jegyezném meg, hogy a városnak központi szerepben van, olyképpen, hogy mindig ide térhetünk vissza, itt fejleszthetünk, vásárolhatunk, mint a régi Diablóban. A grafikába sem lehet belekötni, sőt talán azt is megkocáztatom, hogy az anyag az egyik legszebb RPG PSP-re. A helyszínek és a karakterek gyönyörűek, a bunyók is látványosak, bár a labirintusok lehetnének szebbek, mivel kicsit homályos, ködös a kép. A zenék megmaradtak a szokásos Tales stílusúak, azaz hangulatosak és szépek.

Ezzel együtt én elégedetlen voltam a programmal, mivel ahhoz képest, hogy egy Tales címről beszélünk, kissé leegyszerűsítettnek találtam, melyből sokkal többet ki lehetet volna hozni. Mindenekelőtt egy ütős történet keretében kellett volna összehozni a hősöket, egy olyan mesében, ami mindenkit lenyűgöz és földbe döngöl. A készítők azonban könnyebb utat választották, így be kell érnünk egy közepesen jó, de korántsem kiváló játékkal. Ebből kifolyólag én igazán a Radiant Mythology-t megszállott Tales rajongóknak tudom csak ajánlani. Aki pedig olyan új Tales anyagot szeretne, amelyben valódi sztori is van, az kénytelen lesz valamilyen Nintendo gépet venni, mivel az Innocence és a Tempest DS-re, míg a Symphonia folytatása, a Knight of Ratatosk Wii-re fog megjelenni.

V. Miki

MARTIN BELESZÓL!

De miért csak DS-re és Wii-re? Ráadásul angol verzió sem lesz belőlük? Most tanuljak meg japánul? Igazságtalanság, sírok.

TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY

NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos

✔ nagyon jó grafika
X szinte nulla történet, kissé monoton

6.5 pont

ANAKIN IS MEGIRIGYELNÉ

Wipeout Pulse



Ha volt játék, amely önálló stílust teremtett, akkor az mindenképp a Wipeout: nem mintha nem lett volna korábban is hihetetlen tempót diktáló, futurisztikus környezetet használó száguldás, de egyik sem ért el olyan kultstátuszt és egyik sem alakított magának ki ennyire egyedi művészeti megközelítést. A Wipeout sorozat a PlayStationnel mutatkozott be, de az első epizódból az utolsó cseppet a PC-s verzió facsarta ki – a széria azonban konzolon élt tovább, nem is akárhogy. A nagy generációváltást leszámítva szinten minden évre jutott egy folytatás egészen a 2002-es Fusionig, mely után kényszerpihenőre vonultak a futurisztikus kasznik, hogy megreformálva, hihetetlen grafikus parádéval körítve térjenek vissza immáron a hordozható Sony konzolon – a most bemutatásra kerülő **Wipeout Pulse** ennek a hagyatéknak (méltó?) örököse.

CSAVARD FEL A VÁLTÓT

Mi is az a Wipeout? Vegytiszta, minden külső behatástól mentes sebességdózis és adrenalinfröccs. Vagyis pontosan az, amelyre manapság szükség van – azonnali, sallangtól mentes instant játékélmény. A Wipeoutban boldogulni nem tudás, hanem művészet: az alattomos, kanyarokban bővelkedő pályaszerkezet, az igazukhoz ragaszkodó ellenfelek és az ehhez passzírozott hatodik sebességfokozat miatt az első egy-két óra az újoncok számára könyörtelen lesz. A jármű nem arra megy amerre akarod, állandóan a falnak csapódsz, dodzsemként ütődsz egyik ellenféltől a másikig, míg fel nem robbansz. Aztán ráérzel. Kitapasztalod, hogy mikor és hogyan veheted be a kanyarokat, hol vannak a gyorsítok, és hogy fordulni nem csak az iránygombokkal, de a fékező lapátok használatával is lehet… és szükséges.





Aztán komolyabban nekiállsz a versenysorozatnak és meglepődsz: már nem úgy zajlik, ahogy eddig. A Pulse egy méhkasszerű gridbe, vagyis rácsrendszerbe gyűjti az egyes eseményeket. Minden grid több típusú és számú futamot ölel fel, szemezgetve a klasszikus játékmódokból: az egyszerű, három körös és több opponenst kiállító versenyen felül időmérés, gyorsasági körök és a zóna vár – mi is az a zóna? A létező legkönyörtelenebb rémálmod teljes valójában: stilizált, mindennemű cicomától megfosztott pálya – cybertér – egy átformált hajó és végtelen körmennyiség. Látszólag. A feladat egyszerű, túlélni – megvalósítani már nehezebb. A sebesség másodpercről-másodpercre nő, a kanyarokat egyre nehezebben veszed be, mígnem felrobbansz. Ha szerencséd van, akkor 3-4 perc után, ha nem bírsz a több száz kilométerrel, akkor előbb.

Gridből nagyon sok van, összesen 236 (!) kampány esemény vár arra, hogy teljesítsd – 12 új pálya, 20 csapat/hajó (közte 5 új), 7 játékmód (a Wipeout 3 óta feltűnően hiányzó Eliminatorral és a gyorsasági körökkel együtt). Az új szakaszok nem csak stílusban, de méretben és nyomvonalban is igazodnak a Wipeout filozófiához: hirtelen és könyörtelen éles kanyarokkal tartanak folyton ébren, sőt, néhol még a „fent" és a „lent" fogalmát is átértelmezik: a „Mag-Strip" egy olyan mágneses vasút, amely a talajhoz préseli a hajódat, így fordulhat elő az, hogy néha a plafonon száguldasz tovább, vagy éles, 90 fokos fordulatokat veszel úgy, hogy közben csak a gázra tenyerelsz.

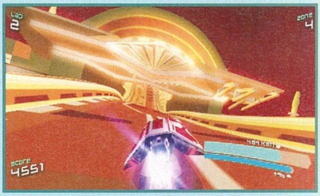
És ezek még csak a fejlesztők által létrehozott szakaszok – sajátot is kreálhatsz magadnak. Nem csak egyszerűen beállíthatod egy-egy verseny feltételeit, de saját gridet is építhetsz, annyi és olyan típusú versenyt préselve bele, amennyit csak akarsz. Még mindig nem elég? Ne aggódj: a Wipeout Pure annak idején zászlóvivőként taposta ki a szavatosságot kitoló letölthető anyagok útvonalát, a Pulse pedig nem tesz másként. A megjelenés után nem csak új csapatokat, de új pályákat és a hajódra nyomható skineket is magadhoz szólíthatsz a nagy Wipeout hálózatról.

Úgy érzed, mindent elsajátítottál már és többet nem nyújthat neked a Pulse? Tévedsz; a multiplayer módot még nem is láttad. A Pulse a létező összes módozatot számításba veszi, az egyszerű játékmegosztáson felül, Ad Hoc, Lan és Online módban is megmutathatod, hogy te vagy a sebesség királya. Ha jól teljesítesz, akkor a statisztikáid is megoszthatod ismerőseiddel: a Pulse egy igazi elefánt, MINDENT megjegyez. Azt, hogy hány gridet teljesítettél és milyen eredménnyel, hogy összesen mennyit játszottál online, lanon, single módban, hogy mennyire voltál lojális az egyes hajókhoz, hogy mikor és mennyi fegyvert használtál az egyes típusokból, mekkora sérülést okoztál.

Két évet kellett vár várni, de teljes mértékben megérte: a Wipeout Pulse közel tökéletesre csiszolt gyémánt. Nem forradalom, nem új találmány, egyszerűen csak minden szempontból kifogástalanul összerakott, tartalmas és szemet gyönyörködtetően szép sebességdózis.

W









MARTIN BELESZÓL!

Nekem ez a stílus egyjátékos verzióban sokkal jobban bejön a nagygépeken, tévén, de multiban, ad hoc ez a hordozható változat is durva jó. Amit még érdemes elmondani róla: pályákat, járműveket és zenéket lehet letölteni hozzá, van benne fotómód, feltölthető képekkel, a soundtrack listából pedig olyan nagyágyúk cincognak nekünk, mint például a Stanton Warriors!

WIPEOUT PULSE

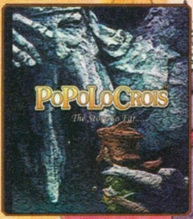
SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

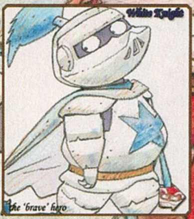
1-6 játékos, wifi

✔ gyönyörű, tartalmas
X bele kell rázódni

8.5 pont

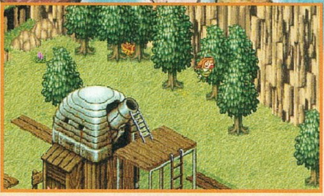


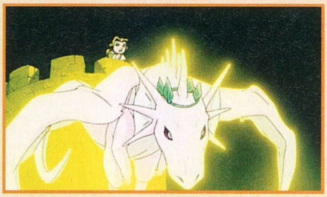


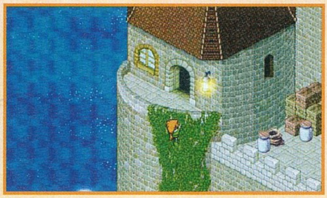
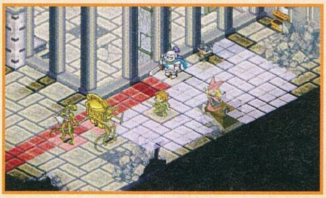





MESE A FURCSA CÍMŰ JÁTÉKRÓL




Kevés játék okozott eddig nálam oly mértékű homlokráncolást, mint a **PoPoLoCrois**. Annyit tudtam csak, hogy egy sorozat negyedik részéről van szó. Az előző epizódok csak Japánban jöttek ki, PS1-re és PS2-re, tehát ez az első, amely angolul is megjelent. Amikor először megláttam azt hittem, hogy a program valami furcsa GBA átirat, amit véletlenül áthoztak PSP-re. No, nem mintha olyan rossz lenne a grafikája, csak éppen nem tudtam hova rakni a butuska karaktereit. Az már ugyanis az elején lerítt róla, hogy egy fiataloknak, hovatovább gyerekeknek szánt gémmel állok szemben, de nem gondoltam volna, hogy RPG lesz végül belőle, mivel a játék pontosan annyi időseknek szól, amennyi kezdetben a főhőse, azaz kb. 10 éveseknek. Ezt persze nem pejoratív értelemben mondom, hisz elhiszem, hogy ennek a korosztálynak is kellenek játékok, de azért az RPG-k esetében felmerül egy-két probléma. Nyilván egy fiataloknak készülő JRPG-ben szükség van némi butításra. Egy ilyen játéknál senki nem várhat komoly, eget rengető sztorit, esetleg mély és gazdag párbeszédeket, érdekfeszítő harci rendszert, vagy ha igen, legfeljebb lightos formában. Ez utóbbi feltételeknek az anyag teljesen megfelel. A harcok könnyedek, kicsit az FFVII ATB rendszerére emlékeztetnek. Lesz tehát egy csík, ami ha feltöltődik támadhatunk, illetve emberünk automatikusan azokat a parancsokat fogja végrehajtani, amiket a menüben beállítottunk.

A sztori végtelenül meseszerű. Egy képzeletbeli királyság trónörökös gyermekének kell megmentenie az anyukáját, aki 10 évvel korábban egy veszélyes démon támadása miatt kómába esett. Senki ne várjon tehát epikus küzdelmeket, vagy izgalmas dramaturgiát, itt minden fordulat kiszámítható, és klisékkel tarkított. Csakúgy, mint a párbeszédek, melyek teljesen sablonosak, teljesen a gyerekek igényeihez igazítottak. És itt jelentkezik egy nagy probléma a játékkal kapcsolatban. Nevezetesen: vajon kinek szánhatták? Ha leszámítjuk az angol anyanyelvű gyerekeket, érdemes azon elgondolkodni, hogy egy tíz éves – vagy fiatalabb – kölyök még ilyen egyszerű szinten sem tud annyira angolul, hogy a programmal élvezetesen elboldoguljon. Mire pedig megtanul, már régen magasabban szárnyal az igényszintje, hogy egy ilyen stuff mellé leüljön. Igazán még azoknak a gémereknek sem tudom ajánlani, akik meg akarnak ismerkedni a JRPG-k világával, és korábban még nem találkoztak eggyel sem, mert nekik is túl gyerekes lesz.

A program képi és zenei világa is alkalmazkodik ehhez. Ez azt jelenti, hogy a rajzok meseszerűek és egészen jól meg tudják ragadni a gyerekek fantáziáját. Talán jól mutatja ezt, hogy tesztelés alatt a barátnőm 8 éves húga kíváncsian leült mellém és figyelte, ahogy játszom. Már az intrónál megcsillant a szeme, mivel egy egész jó rajzfilm keretében ismerkedhetünk meg a történet alapjaival. Aztán a sztori során folyamatosan fordítanom kellett neki, mert állandóan azt kérdezte, miről folyik a szó. Később hangos felkiáltásokkal kommentálta a harcokat, amikor meg levertem egy aranyos formájú egeret, hosszasan dorgált, hogy miért bántottam egy ilyen „cuki" jószágot. Látszott, hogy lekötötte a dolog, amit akkor láttam bizonyítva, mikor betettem a FFT-t, mert utána egyből otthagyott…

Az esetből okulva viszont a végső bizonyítékát látom, hogy kinek is szól valójában a program. Olyan szülőknek, akiknek van türelmük leülni gyermekükkel közösen játszani! Számukra egy jól emészthető és tényleg kellemes, mesés élményt fog adni a PoPoLoCrois. Arról azonban nem vagyok meggyőződve, hogy a program meg fogja találni ezt a réteget. Ebben a rohanó világban már nagyon kevés szülő engedi meg magának a luxust, hogy leüljön a gyermekével PSP-zni. És ha van is még ilyen szülő, nem biztos, hogy egészen fiatal korban egy videojátékkal kell megtalálni a közös szórakozást.

V. Miki

MARTIN BELESZÓL!

Én leülnék a gyerekemmel, és megmutatnám neki ezt a játékot, ha érdeklődne a PSP iránt. Ennek, ennyinek bele kell férni a gyereknevelésbe. Ez a szülő kötelessége, ezt vállalta. Tudom, idealista vagyok…



POPOLOCROIS

AGETEC
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos

✔ csakis gyerekeknek
X vajon kit fog lekötni egy ilyen játék manapság?

6 pont









Ha valaki azt mondja, hogy George Lucas azért támasztotta fel a mozivásznon a Star Wars sagát pár évvel ezelőtt három epizód erejéig, mert pénzszűkében volt, az téved: az igazság az, hogy az első rész és különösen az azokhoz kapcsolódó merchandise szemetek után évente annyi pénzt kap, amiből több nagy Karib-tengeri szigetcsoportosulást is megvásárolhatna és ledózerolhatna mondjuk, hogy saját golfpályát építsen. De építhetne akár a korai kilencvenes évekhez méltó LucasGames / LucasArts stúdiót is, mert körülbelül a Jedi Outcast 2 óta nem volt átütő sikert produkáló SW játék. A legnagyobb ziccer, a fénykardos Wii-s őrület még mindig erősen várat magára – TÉRJETEK MÁR ÉSZHEZ –, úgyhogy addig az egyszeri Jabba-fetisiszta kénytelen beérni az olyan nüanszokkal, mint a **Renegade Squadron**.

DO NOT WANT

A Renegade Squadron a PSP-n bődületesen elbaltázott Battlefront lélektani folytatása – a Sony nagy csinnadrattával jelentette be PSP exkluzivitását, egyúttal megfejelve egy pazarul festő darthvaderes PSP Slimmel is. Az átültetés körüli problémákat elkerülendő a RS vegytiszta PSP project ami meg is látszik rajta – vágjunk is a közepébe.

A bevallottan multiplayer móduszra optimalizált RS-t is utolérte a végzete, az egyszemélyes porció nem több gyakorlásnál, az irányítás elsajátításánál. Főszerepben a címadó „Squadron", a Han Solo által szervezett osztag áll, akik a legveszélyesebb küldetéseket elvállalva veszik fel a harcot a nagy és gonosz Birodalom ellen. Vagyis lényegében szétlőnek mindent és mindenkit, aki csak a célkereszt elé kerül, aztán dolguk végeztével távoznak. Mégpedig gyorsan… a kampány egy délután alatt kivégezhető, az irányítás elsajátítva, pipa.

Kell még azért egyszemélyes módozat, hisz ez így nem járja. Van is, például az Instant Action, ami – nagyon nehéz kitalálni – instant akciót kínál, mint a nescafé. Pályaválasztás, résztvevő felek létszámának megszámlálása, aztán lehet rátenyerelni a ravaszra két kézzel. A Conquest ugyanez pepitában, minimális stratégiai résszel megfejelve. Na bumm, a világot nem váltottuk meg.

MARTIN BELESZÓL!

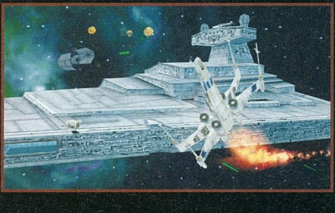
Messze lemaradva a nyugat mögött eljutottunk oda, hogy végre beköltözik a magyar háztartásokba az internet. De ha ezt a játékot akarod kiélvezni, egy lépéssel feljebb kell jutnod: szükséged lesz egy vezeték nélküli hálózatra, egy wi-fi routerre. Sőt, ha utazás közben használod a PSP-t – vagy „mozgás" közben, arra, amire kitalálták –, nem árt, ha csatlakozási pontok közelében dekkolsz. Mert kérdem én: ha otthon a fotelben netes multizol vele, mi értelme van a hordozható konzolnak? (Tudom, a klotyón is lehet Birodalmi Rohamosztagosokat gyilkolni.)

SO BE IT… JEDI!

Az igazi attrakció, az est sztárja a többszemélyes módozat. Ami a Battlefront esetében rossz volt, az itt mind javításra került. Első körben a maximális létszám 8 és 16 fő között mozog, attól függően, hogy ad hoc vagy infrastructure opcióra van állítva a kapcsoló. Második körben végre részletes karakterkreálással lehet saját csillagharcost létrehozni, átállítva mindent az utolsó ruhaszegélytől egészen a cipőméretig. Jelentősen bővült az elérhető játékmódok száma és fajtája is, az egyszemélyes részből átemelt missziókon felül klasszikus Deathmatchben és Capture the Flagben is megküzdhet egymással az a másfél tucat ember, akár egy-egy ismertebb Star Wars hős (Darth Vader, Luke Skywalker) bőrébe bújva ideiglenesen.

Összesen 15 térkép áll rendelkezésre, nagyrészt a Battlefront 2-ből átemelve, minimálisra csökkentve az új helyszínek számát. Ez persze nem baj, a BF2-ben ha valami jó volt, hát az mindenképp a pályaválaszték, különösen akkor, ha a járművek is képbe kerültek.

Mert bizony a Renegade Squadronban is vezetni a legjobb, legalábbis papíron: a probléma az, hogy az irányítható gépezetek – űrhajók, AT-AT-k – egy részénél a gép maga vezet, a játékosnak csak minimális beleszólása van abba, hogy merre s hogyan. A dolog persze élvezetes, az Assault módozat láttán bizony el lehet morzsolni egy-két könnycseppet, mikor egy X-Wing fülkéjében ülve kell leszedni az ellenfél anyahajóját, annak legfontosabb alkatrészeit atomjaira robbantva.



Sajnos a kritikus pont, az ilyen akciódús és külső nézetes kamerát használó PSP játékok esetében fellépő irányítási probléma itt is kísért: az a második analóg kar nagyon hiányzik. Az RS alapjáraton a meglévő egy karral irányítható, a karakter egyszerre mozog és fordul, ha valaki oldalazni akar, akkor az R gombot is illik nyomva tartani. Viszont az R nem csak ezt a funkciót látja el, hanem ez fogja be az ellenfelet is. Nem elég gyorsan, sajnos, hirtelen megfordulni szinte lehetetlen, ami egy alapvetően a gyors mozgásról és célzásról szóló játék esetében több, mint problémás. Megszokható, de nem tökéletes – ezen a téren még van mit fejlődni.

Grafikailag viszont minden rendben: bár messze nem ez a gép játékkínálatának legszebb darabja, viszont azt a másodgenerációs színvonalat közel stabil képfrissítés mellett pumpálja ki magából még akkor is, mikor 16 fő tartózkodik a pályán, járműveket vezetve, egymást robbantgatva. Tartalmas, élvezetes multiplayer lövölde, de aki maradandó, hosszú egyszemélyes módozatra vágyik csalódni fog – ez az online játékosoknak készült.

W

STAR WARS BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON

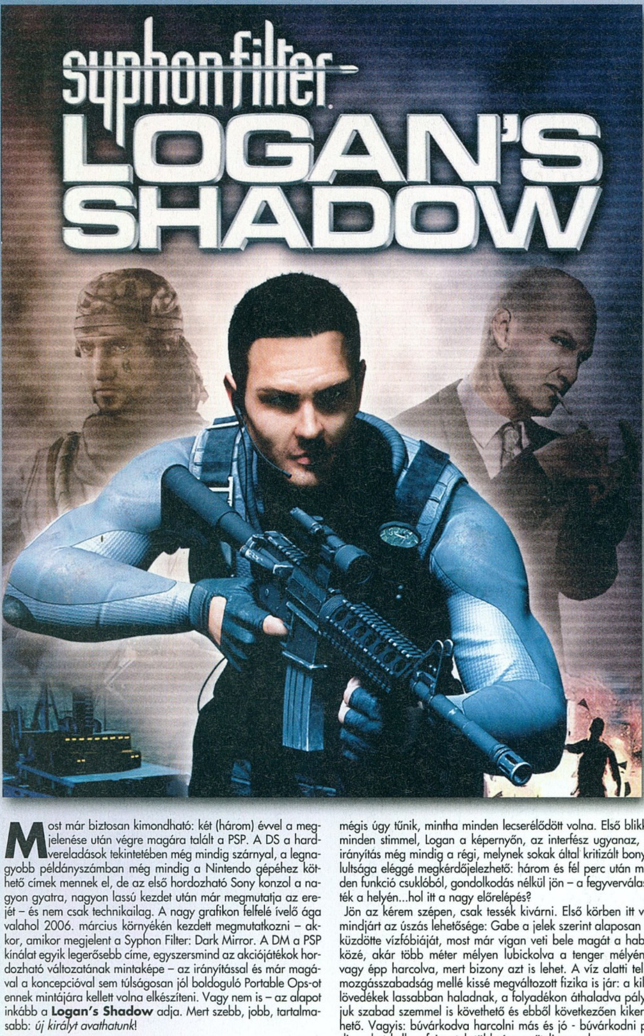
LUCASARTS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos (16 online), wifi

✔ összetett, erős multiplayer
X problémás irányítás, gyenge single

7.5 pont









Most már biztosan kimondható: két (három) évvel a megjelenése után végre magára talált a PSP. A DS a hardvereladások tekintetében még mindig szárnyal, a legnagyobb példányszámban még mindig a Nintendo gépéhez köthető címek mennek el, de az első hordozható Sony konzol a nagyon gyatra, nagyon lassú kezdet után már megmutatja az erejét – és nem csak technikailag. A nagy grafikon felfelé ívelő ága valahol 2006. március környékén kezdett megmutatkozni – akkor, amikor megjelent a Syphon Filter: Dark Mirror. A DM a PSP kínálat egyik legerősebb címe, egyszersmind az akciójátékok hordozható változatának mintaképe – az irányítással és már magával a koncepcióval sem túlságosan jól boldoguló Portable Ops-ot ennek mintájára kellett volna elkészíteni. Vagy nem is – az alapot inkább a **Logan's Shadow** adja. Mert szebb, jobb, tartalmasabb: *új királyt avathatunk*!

ÉN ÉS AZ ÁRNYÉKOM

Logan már megint bajban van, most nagyobban, mint eddig: nem elég, hogy az új történetének első küldetése sikertelenül zárul, de még az ügynökség is felszámolás alatt van. Lian Xing, Gabe ősöreg társa minden jel szerint kettősügynök és épp nagy menekülő hadműveletbe kezdett. Mit csinál ilyenkor a nagyon macho főhős? Persze, hogy illegalitásba vonul és megpróbál maga a dolgok végére járni.

Ha a Pursuit Force hibajavítás volt, akkor a Logan's Shadow hatványozottan az. Vagy mégsem? Bár az alapok változatlanok, mégis úgy tűnik, mintha minden lecserélődött volna. Első blikkre minden stimmel, Logan a képernyőn, az interfész ugyanaz, az irányítás még mindig a régi, melynek sokak által kritizált bonyolultsága eléggé megkérdőjelezhető: három és fél perc után minden funkció csuklóból, gondolkodás nélkül jön – a fegyverválaszték a helyén...hol itt a nagy előrelépés?

Jön az kérem szépen, csak tessék kivárni. Első körben itt van mindjárt az úszás lehetősége: Gabe a jelek szerint alaposan leküzdötte vízfóbiáját, most már vígan veti bele magát a habok közé, akár több méter mélyen lubickolva a tenger mélyén – vagy épp harcolva, mert bizony azt is lehet. A víz alatti teljes mozgásszabadság mellé kissé megváltozott fizika is jár: a kilőtt lövedékek lassabban haladnak, a folyadékon áthaladva pályájuk szabad szemmel is követhető és ebből következően kikerülhető. Vagyis: búvárkodva harcolni más és jó - búvárkodni pedig sokat kell, a fejezetek többsége erőteljesen alapoz a nagy vízfelületet felvonultató helyszínekre. És az ehhez passzoló pluszmozdulatokra: ha igazán ki akarod élvezni a Logan's Shadow-t, akkor lopakodsz és csak minimálisan használod a fegyvereid, inkább a kezedre és a késedre alapozol. Például hátulról, úszva közelítve rántod be a célpontot a vízbe, azonnal elvágva annak nyakát. Vagy ha már a szárazföldön vagy, akkor megragadod és élő pajzsként használod – esetleg a fedezék mögül, célzás nélkül kilőve ugrasztod ki a megrémült ellenséget a biztos rejtekhely mögül, onnantól pedig már egy golyó is elég a továbbjutáshoz.

A teljes körű, Havok által támogatott fizikának hála most már a tereptárgyakat is jól kihasználhatod: a nagynyomású gázpalack szelepét eltalálva az azonmód balerinaként kezd táncolni a padlón, 360 fokos körben eregetve a belőle ömlő lángtengert, aztán szép robbanással darabokra robbantva önmagát: a közelben tartózkodó minden személy sószsákként repülve el több méter távolságba.

Ilyen és ehhez hasonló helyzetek sokasága gondoskodik arról, hogy a Logan's Shadow tovább öregbítse a Syphon Filter nevet, remekül elegyítve a lopakodást, az akciót és a sorozat történetében először komolyabban a történetet is. Az LS e téren is nagy fejlődésen ment keresztül, ugyan a háttéranyag klisékben bővelkedik, de a tálalás jóval élethűbb és élvezetesebb, mint eddig bármikor. Dialógusokban bővelkedő átvezető animációk tömkelege gondoskodik arról, hogy az intenzív akciójeleneteket a történet fonalát remekül szövő szekvenciák kössék össze, hogy egy egész estés mozifilm hangulata peregjen a szemeid előtt.

VÁLLVETVE

A Logan's Shadow nem túl hosszú: a játékidő valahol 6-7 óra körül mozog, újrajátszani pedig nem nagyon fogja senki. Elvileg: gyakorlatilag a lemez végtelen ideig pöröghet a gépen, mert a multiplayer módusz még mindig ott figyel, méghozzá kapásból 2 új játékmóddal. A Sabotage csapat alapú küzdelem, ahol a másik nukleáris töltetét kell felrobbantani / titkos térképeket kell ellopni és így tovább: remek egyvelege a klasszikus CTF-nek és a deathmatchnek. A Retrieval tárgygyűjtögetés, a térképen elszórt dolgokat kell visszacipelni a bázisra – a másik félnek persze ezt kell megakadályoznia. Új térképek ellenben nem nagyon vannak, a mapok a Dark Mirrorból lettek átemelve minimális változásokkal – de miért is kellett volna drasztikusan átszabni őket, mikor úgy jók, ahogy vannak?

A Logan's Shadow nagy meglepetés: a Dark Mirror nagyon jó volt, de a folytatás a megjelenése előtt korántsem kapott akkora figyelmet, mint amit megérdemelt volna. Minden ízében kifogástalan: a hangulat, a történet erősebb egységet alkot mint valaha, a játékmeneten nem lehet fogást találni, a játék maga pedig mindent kihoz a PSP-ből, amit vizuális szempontból csak ki lehet – **kihagyhatatlan**!

W

MARTIN BELESZÓL!

Nem könnyű kijelenteni, mikor és honnantól számít egy ilyen típusú akciójáték „elég hosszúnak". Mert hát mihez viszonyítsunk? Egy 30 órás JRPG-hez például semmiképp. És hogy jön ki a tiszta játékidő? Amit a gép mutat, vagy amit te mellette eltöltöttél? Tényleg, hogyan alakul mostanában az akciójátékok szavatossága? Mi a középérték? Milyen játékos-szokások alapján számolunk: a végigrohanós, a szöszmötölős, vagy valami a kettő közt? Ez a téma is megérne egy jó elmélkedős cikket...

SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

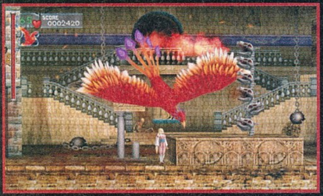
SCEE / SONY BAND
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos (8 online), wifi

✔ kevés, de remek újdonság
X lehetne hosszabb

9 pont









Külső szemlélő számára abszurdum az a gyakorlat, amit a videojátékokat forgalmazó kiadók művelnek. Bejelenteni egy terméket annak megjelenése előtt akár két-három évvel, határozatlan dátummal? A könyv- és a zeneipar ezt egyszerűen megoldja: maximum hat hónappal a boltokba kerülés előtt tudja meg az egyszeri vásárló, hogy mit emelhet le a polcról, sőt: a Radiohead alig pár héttel ezelőtt az új albumról annak megjelenése előtt (melyet mindenki csak jövőre várt) csak cirka 14 nappal tett konkrét bejelentést. A Dracula X: Rondo of Bloodra 14 évet kellett várni – tizennégy hosszú, könyörtelen évet, ám végre itt van, megérkezett: közel negyed évszázad után végre Japánon kívül is szerencsét tesz a rétestészta módjára húzott Castlevania sorozat PC-Engine-es/TurboGrafx-CD epizódja.

VÉR ÉS BELSŐSÉGEK

A **Dracula X Chronicles** érdekes darab – nem is egy, hanem rögtön három játékot foglal magába. Alapjában véve a Japánon kívül soha meg nem jelent Rondo of Blood remake-je, csak épp a harmadik dimenzióba helyezve. A Blood ortodox 2D-s Castlevania volt, méghozzá nem is akármilyen: ez volt az utolsó epizód, amely még nem masszív, egybefüggő terepen játszódott, hanem pályákon. Méghozzá elég sok pályán, papíron alig 9 szinten kell átvergődni, míg a szokásos drakulaharc lezajlik, ám a gyakorlatban már más a helyzet.

Kezdjük azzal, hogy két főszereplő van: első körben Richter Belmont (korbáccsal), második körben pedig a 12 éves (!) Maria Renard. Jó Castlevania szokás szerint két teljesen más megközelítést igényelnek, Richter a nyers erő híve, míg Maria egy-két ütéstől vígan a túlvilágra távozik, cserébe viszont agilisebb. Nagy szükség lesz rá, a Rondo ugyanis nehéz. Nem az átlagosnál, hanem minden modern stílusbéli játéknál nehezebb – látszik, hogy nem mai darab. Az első pár óra a játékidőből garantáltan az irányítás elsajátításával és az ellenfelek memorizálásával fog telni, ami egyrészt jó, mert így a manapság oly ritka kihívás is jelen van, másrészt roppant frusztráló azok számára, akik a Castlevaniával például a GameBoy Advance-os részek során ismerkedtek meg. A feladat nehéz, de nem reménytelen: a Rondo elkötelezettséget kíván, ha behódolsz neki, garantáltan nem fogsz csalódni. Miért csak – papíron – kilenc pálya az, ahol vérhólyagos lesz a kezed a sok gombnyomogatástól? Azért, mert több helyen megszakíthatod a lineáris pályaszerkezetet új, titkos területekre barangolva. Az opcionális területek masszív és az eddigi kalandhoz szervesen illeszkedő bossfightokat tartogatnak, ráadásul extrákat is megnyithatsz velük.

Például az eredeti Rondo of Bloodot: igen, azt a 2D-s, 1993-as eredetit, amely a Dracula X Chronicles alapját adja, ráadásul teljesen angol nyelven, mert komplett fordítást és audiosávot kapott. A váltás a kvázi-3D-ből a kétdimenziós térbe látványos – mintha egy teljesen más játékkal állnál szemben. Ez körülbelül igaz is, a remake nem pixelhű az eredetihez, több változás is megfigyelhető, elsőnek rögtön az irányításban – ha az új verzió nehéz, akkor a PC Engine-es eredeti még annál is vérfagyasztóbb lesz. A két főhős lassabban reagál az inputokra, az ellenfelek mintha kegyetlenebbek lennének, meg úgy általában véve is garantált a frusztráltság. Az emuláció közel tökéletes, minden pontosan úgy néz ki, hogy az 14 évvel ezelőtt is ott volt – igaz, PSP-n a kép kihúzható, de a torzulás miatt ez nem ajánlott. Kisebb problémát maximum csak az LCD kijelző válaszidejéből eredő utánhúzás jelenthet, amely nem teszi tönkre a játékélményt, de kicsit mindenképp zavaró.

Nem elég? Bizony egy harmadik játék is van a lemezen, méghozzá a remekbeszabott Symhony of the Night, a nagy Castlevania rajongótábor egyetemes véleménye szerint a létező legjobb epizód. A négy évvel a Rondo után játszódó történet már több gépen is megismerhető volt, de most már maximális felbontásban, minden cicomával hordozható formában is élvezhető. A Symphony nem egyszerű remake, a Konami meglepő módon vette a fáradtságot és átgyúrta a játékot ott, ahol már nagyon szükség volt rá. Kidobta az ablakon a gyatra szinkront és teljesen új stábot szerződtetett, sőt, még az eredeti szöveget is átírta itt-ott.

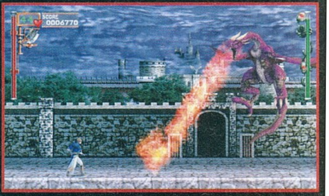
A remake legnagyobb fegyvere a grafika: emlékszel, hogy milyen volt a DS-es New Super Mario Bros.? Körülbelül ugyanazt az ötletet képzeld el. Maga a játék lényegében továbbra is a síkon marad, a 2D-s játéktér nem vált hirtelen teljes térbeli mozgást lehetővé tevő arénára, viszont minden szereplő, ellenfél és tereptárgy le lett modellezve. Teljes 3D-be csak az átvezető jeleneteknél, fontosabb eseményeknél várt, például egy hatalmas bikaszerű lény áttör egy falat, vagy egy gyámoltalan kislány menekül csontvázak elől az utcán. Az első pár pálya nem túl bizalomgerjesztő, de ahogy az akció, úgy a látvány is besűrűsödik, és a végére kifejezetten tetszetős, ámbátor a PSP képességeit messze nem kihasználó technikai villongás lesz belőle. A látványhoz remek hang is párosul, a remake a rajongói követelményeknek kedvezve a teljes japán hangsávot is tartalmazza azok számára, akik az eredetihez közelebb álló élményben akarnak részesülni. Az átdolgozott zenei szekciót persze nem kerülhetik ki, ami nem is baj: MIDI hangzásvilág helyett modern nagyzenekari aláfestés járul hozzá a horrorisztikus világ atmoszférájához.

A Dracula X Chronicles piszkosul jó csomag, az idei év PSP kínálatának egyik legerősebb darabja – három játék egy áráért nem minden nap kínálkozó alkalom, ráadásul három nem akármilyen címről van szó. Nehéz és erőteljes kihívást támasztó élmény, mely alaposan meghálálja magát: ha a Rondoért nem is, az átdolgozott Smyphony Of the Nightért mindenképp kötelező megvenni!

W

MARTIN BELESZÓL!

Ennél a játéknál tutira át fogod értelmezni a „nehézség" fogalmát. Ez nem szimplán nehéz, ez egy GYILKOS. Nagyon retro, készülj fel!



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

KONAMI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 - 2 játékos

✔ roppant tartalmas
X néhol gyötrelmesen nehéz

8.5 pont

JAPÁNBÓL SZERETETTEL



Neked mi jelent a Zelda? Én máig emlékszem a Wind Waker okozta varázslatos nappalokra és éjszakákra, a mágikus kalandra, a megelevenedett tündérmesére, a kirándulásra Hyrule elveszett földjére, a csodálatos szigetvilágra, és megannyi kedves lakójára. Emlékszem a tengerre, mely indulatokat korbácsolt bennem, és emlékszem a gonoszra, kit nap nap után űztem és hajtottam, míg végül le nem győztem. Emlékszem a játékra, mely nem akart több lenni, mint amire egy játék hivatott. Elfelejteni nem is tudnám, hiszen bennem él. A game, a legenda, a mese, mely egy apró kis szigeten kezdődött, és egy új hős születését hozta el nekünk. Mennyire vártam, hogy a DS, mint egy színes képeskönyv, kitáruljon előttem, és meghalljam újra azt a *zenét*. A szememet egy pillanatra lecsukom, és pár pillanat múlva már az arcomon érzem a tengeri szellő fuvallatát, hallom a sirályok énekét, és érzem, amint a tenger jótékony hullámai ringatják a hajót. Kinyitom a szemem és eszmélek, hogy mindezt most a kezemben tartom.



Nekem mit jelent a Zelda? A soha véget nem érő kalandot. A kihívást és a misztikumot. A határtalan szeretetet. Amit elmondani talán nem is lehet, csak átélni.

Sokan éreztek még így a Wind Waker kapcsán, ami ennek ellenére megosztotta a rajongókat, és sokan vágytak vissza a korábbi Zelda formulába. Az utóbbi táborba tartozók a Twilight Princess kapcsán már teljes mértékben kiengesztelődhettek, de a vízi világ kedvelőinek sem kellett sokáig várakozni, hiszen a Wind Wakerrel megkezdett kaland immáron új felvonásban, ezúttal DS-en folytatódik!

TETRA NYOMÁBAN

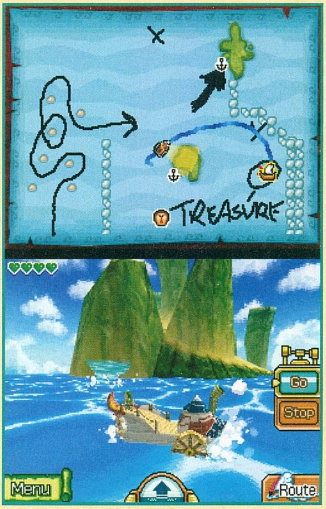
A történet ott kezdődik, ahol a Gamecube-os nagy elöd abbamaradt. Az *idő hőse*, miután végzett a gonosszal, megmentve ezzel a királyságot és Tetrát – igazi nevén Zelda hercegnőt –, nem hagyott magának megnyugvást. A kalóz múltú kisasszonnyal és legénységével közösen maguk mögött hagyták a szülői házat – a kedves rokkant nagymamit, a bájos hugicát, valamint az idillikus Outset Island partjait –, és tovahajóztak egy újabb mesés kaland, és legfőképp csodás kincsek reményében. Eseménytelenül szelvén a habokat egyszer csak minden sötétségbe borult. A tenger megvadult, magas hullámok ostromolták a ladik oldalát, villámok csapkodtak az égből, s az eső is szitálni kezdett. A sűrű ködben hirtelen előbukkant egy hajó: a korábbiakból ismerős, legendás kísértetbárka! A vakmerő Tetra persze nem bírt megmaradni kerek kis popsiján, izzott benne a kalandvágy, és az intő szavak ellenére átmászott a szellemjárta bárkára… majd egy sikoly törte meg a csendet. Tetra szevasz! – vagyis valami nagyon nincs rendben. Hősünk megpróbál átszökkenni élete asszonya után, de sajnos hiába… A kísértethajó egyre csak távolodik és távolodik… lassan elveszvén a sűrű ködben, melyet magával hozott. A rémkép eltűnt, Link barátunk pedig árnyékra ugrott, s a két hajó közötti űrbe zuhanva elnyelték a mély tenger habjai…

Hey, Hey! – hangzanak fülünkbe a kedves és ismerős szavak, s szemünk előtt lassan egy apró tündér alakzata rajzolódik ki. Itt vagyunk a senki földjén, fogalmunk sincsen, merre, de élünk, és ez a legfontosabb. Az apró teremtmény neve Ceila. Nagyapjához vezet minket, ki a későbbiekben is fontos szerepet tölt be. Általa a kardforgatás művészetét megtanulva, újdonsült tündér társunk kíséretében irány maga az Óceánkirály Temploma. Egy ember van fogságban bent, Linebeck, a pénzéhes kincsvadász. Kiszabadítván a zsivány hajóst, Link rövidesen a templom mélyéről megszerzett térképpel tért vissza, s hamarosan kalózszeme előtt máris pompázó, arannyal teli ládikók víziója lebeg. Linebeck a szolgálatunkba szegődik, immáron tehát gőzösének a segédletével együtt az óceán felé vesszük az irányt.

Tetra ne félj, megtalálunk, erre szavamat adom! - hallatszik a fogadalom, s az új kaland kezdetét veszi.

ARANYSZERSZÁM

Sokak számára talán furcsa, hogy egy olyan gép, mint a DS, vezeti az eladási statisztikákat. Ha ennek okában bárki kételkedne, elég csupán megmutatni ezt a játékot. A DS-sel végre eljutottunk – vagy éppen vissza? – abba az állapotba, amikor a játékok könnyen kezelhetők, mindenki számára tartalmas szórakozást nyújthatnak, és a fejlődést az inspirációk hajtják előre, nem a hardvererő. A Zelda sorozat DS-en való bemutatkozása telitalálat! A The Legend of Zelda: Phantom Hourglass csak és kizárólag a stylus és a touch screen együttes használatával operál, s mindezt a legnagyobb profizmussal teszi. Egyszerűen fantasztikus az irányítási metódus! Hasonlóan az Animal Crossing Wild Worldben látottakhoz, a képernyő szegleteire bökve történik maga az alapmozgás. Használni akarod a kardodat? Csak suhints a kívánt irányba a cerkával. Vagy rajzolj magad köré körkörösen – pörgő támadás az eredmény! Bámulatosan kézre áll minden, az ember szinte már elgondolkozik azon, hogy van-e értelme ezek után gombokkal irányítani bármit is? Egy csekélyke malőr azonban mégis akad. Minekután folyamatosan magad elé böködsz, a kéztartás miatt néha egy jókora felületet kitakarsz a képernyőből, a látványból. Persze ez már csak a csomó keresése a kákán, de talán nem lett volna rossz, ha a game felkínálja nekünk a klasszikus gombbal + célkereszttel való irányítás lehetőségét is. **(Akkor most mégis a klasszikus gombos megoldás a nyerő? Martin ;)**









Mindezzel együtt a Zeldát mintha csak erre a kis gépre találták volna ki. Hihetetlen, mennyi apró ötlet, egyedi puzzlemegoldás szerepel a játékban. Ehhez a DS maga, s annak egyedi képességei szolgálnak kulcsfontosságú elemként. Amit csak meg lehet vele csinálni, az itt mind terítékre kerül. Van egy szörny, akit csak a hangos sikítás tud megbénítani? Üvölts a DS mikrofonjába egy jó nagyot! El kell fújni egy gyertyát? Ne tégy másképp, mint amikor a születésnapodon kívánsz egy frankót. Mit tegyünk, ha felül bejön egy térképskicc, amiről másolatot kell készíteni? Csukd összes a DS-t, és kész is a nyomat! Az ilyen és ehhez hasonló dolgok azok, amelyek más platformon elképzelhetetlenek.

HAHÓ, A TENGER!

A játék felépítése picit különbözik az eddig megszokottaktól. Korábban a világtérkép egy nagy összefüggő terület volt, a Phantom Hourglass-ban ezzel szemben 4 különböző részre van felosztva, melyek megnyitásához a korábban említett Óceánkirály Templomában leljük fel a térképeket. Természetesen ezek megszerzése nem egyszerű feladat. Linknek a bossharcok során megszerzett spiritekkel újra és újra vissza kell térnie az elátkozott templomba, hogy a lezárt ajtókat megnyitva hozzájuthasson a következő térképdarabhoz, és így tovább. Így van, elátkozott egy hely. Ki belép kapuján, annak lelkét elszívja a gonosz mágia. Egyetlen eszköz van csupán, ami védelmet nyújthat, a címben szereplő Fantom Homokóra. Amíg az Élet Homokja le nem pereg, Link biztonságban van. Az idő múlása egyedül a kijelölt zónákban áll meg, másutt azonban könyörtelenül telik, míg az utolsó homokszem is az üveg aljára kerül. Ekkor a hős életerejét elszívja a templom maga.

A Wind Wakerhez hasonlóan ezúttal is számos sziget vár felfedezésre. Van itt széljárta homokdűnés, vagy jégtakaróba burkolózó gleccseres, de számos más helyszín is, mint például az előző kalandban mellőzött, és nagy örömünkre visszatért, goronok állal lakott sziklás hegység. A szigetek között természetesen nem közvetlen kompjárat működik, mindenhova a saját ladikunkkal jutunk. Csakhogy ezúttal már nem a szélmesteri pálca dallamai által keltett szellő fog minket repíteni a büszke Király fedélzetén, hiszen Linebeck gőzöse segítségével járjuk a tenger habjait. A hajó kormányzása nem a mi reszortunk, azt Linebeck végzi. Nekünk mindössze a kívánt útvonalat kell berajzolnunk a stylus segítségével. Kicsit sajnáltam ugyan, hogy nem magam hajókázhatok fel-alá a tengeren, de az új szisztéma is nagyon jól működik. No, és azért továbbra is a mi gondunk lesz a szembejövő akadályok átugrása, és az ellenfelek elpusztítása, amihez segítségül most is a hajóra szerelt ágyút használhatjuk – neked ehhez csak a célpontokra kell ráböknöd a ceruzával. A hajót Mercay városában akár át is változtathatod saját ízlésed szerint, a tengeri csatangolásaid során szerzett számos alkatrész valamelyikével. Az Ágyú Szigeten később darus kiemelőt is szerelhetsz rá, amit a kincses térképek által jelölt helyeken hasznosíthatsz. Ezzel újra adott a kincsvadászat!

A földrészeken a játék alapja változatlan. A megszokott történetvezetést a dungeonök feltárása váltja sorban, és ez így van rendjén. Szerencsére vagy nem, de most nem kell térképekért koslatni a szigeteken, ezek alapból adottak. Ismét egy jópofa húzás, hogy a térképekre jegyzeteket is készíthetünk, bármit bejelölhetünk rajtuk, néhol pedig ez egyenesen kötelező, hisz ez a továbbjutás nyitja. A kincsesládák feltárási helyét mutató iránytű is eltűnt. Helyette arany Chu-Chu kövek vannak, amik némi rúpia ellenében megmutatják azok pontos fellelési helyét.

Ettől függetlenül a játék nehézsége nem lett könnyebb, sőt! A kaland során egyre csak kapkodjuk a fejünket és ámulunk – ezek itt soha nem fogynak ki az ötletekből? A felszedhető eszközök tárháza is bőséges. Jól ismert segítőink – a bumeráng, a nyíl és íj, a kalapács, a bomba és a csáklya – most is mind itt vannak, természetesen a touch screenhez passzoló alkalmazást kihasználva. Rengeteg felszedhető kellék is adott: gyógyító elixíres üvegek, rúpiák, nyakláncok, hogy csak pár példát említsünk. A játékban ezentúl számos mini-játék és mellékküldetés is helyet kapott. Ezúttal is lehet postázni, íjjal célbalövésen részt venni, de a WW-ben látott Nintendo Gallery-hez hasonló tevékenység is megtalálható. Ezúttal a 60 darab, 3 fajta gem (erő, bölcsesség, bátorság – maga a Triforce egyesített erői) után is kutatunk, és azokat a Molida szigetétől délre található barlangban felhasználva fejleszthetjük Link képességeit. Említésre méltó változás továbbá, hogy a korábbi negyed és ötöd darabok után, most csak és kizárólag egész szívek vannak.



TENGERRE, TATA!

A szavatosságra nemigen lehet panasz: 20-30 óra körüli játékidő, de ez a mellékküldetések elvégzésével és az összes tárgy összegyűjtésével még jócskán kitolódhat. Ami a lényeg, a hamisítatlan Zelda hangulat maradt a régi. Végletekig kidolgozott világok, kedves, humoros szereplők, no és a bájos mese maga, ami mindezt összefogja. Grafikailag a Phantom Hourglass abszolút a topon van, a Wind Waker rajzfilmszerű megjelenítését keveri a korábbi Zelda részek „2.5D-s" perspektívájával. Noha a Wind Wakerénél kisebb szigetek alkotják a Phantom vízi világát, a játék így is kitolja a látványt a DS képességeinek határáig. A karakterek arcmimikái változatlanul bámulatosan kifejezők, a tenger még mindig csodálatos. Egyedül a zenékkel akadtak kifogásaink. A WW vonulatot továbbvivő hangszeres művek emlékeztetnek a nagyszerű dalokra, de azoknál jóval monotonabb, vérszegényebb kiadásban. Outset Island és a Dragon Roost sziget régi melódiái még mindig a fülünkben csengenek – ezek az újak nem fognak. No, de itt van még a plussz is, a multiplayer lehetősége! Akár egy kártyával, akár wi-fin többen, a Four Swords-hoz hasonló labirintusokban egy Phantom vs. Link macska-egér játékot űzhetünk – mindez szinte ajándék a főjáték mellé.

A DS és a Zelda sorozat találkozásával megszületett a platform legjobb játéka, és ezen nincs mit cifrázni. Ez a top, ez a plafon, ez a csúcs. Kötelező vétel!

Kenny & Bix

MARTIN BELESZÓL!

Kenny, Bix, esetleg visszahozhatnátok már a példányomat, hogy végre én is kipróbálhassam ezt a 10 pontos játékot…

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos, wifi

✔ minden, amiért a zeldát szereted, minden, amiért a ds-t szereted
X a sorozathoz képest kevésbé jó zenék

10 pont

SZERINTED IS SAKURA A LEGJOBB CSAJ?







„Végre egy újabb Naruto játék érkezett. Erre vágytam már hónapok óta!" – kezdődhetne a cikk, ha Oldernnek hívnának. Az én esetemben viszont sajnos nem, hiszen a sorozat nem része az életemnek. Körülbelül ismerem a szereplőket és az alapkoncepciót, hála annak, hogy a csapból is ez folyik, no meg hogy az említett cikkíró és Krugman barátom egy este alatt csak erről tudott beszélni egy balatoni közös nyaralás alkalmával. Többek között olyasmikről is, hogy ki a legjobb csaj a sorozatban. Ugye, hogy Sakura? A manga sokkal jobb, mint az anime. Húúú, olvastad a 124. részt? Azon lefo*tam a bokámat! Körülbelül ekkorra aludtam a legmélyebben…

Nos, lássuk magát a játékadaptációt, amit szerencsére az animefanboy okuláré viselése nélkül, talán objektívebben tudok vizsgálni. A Ninja Council sorozat immáron a 3. a sorban, nálunk simán számozás nélkül, European Editionként fut. Alapfelépítése változatlan a korábbiakhoz képest, azaz ismét küldetésalapú. Az elején rendelkezésünkre áll Naruto, Sasuke, Sakura, Rock, Neji, de a választható karakterek száma feltornázható egészen 20-ig is. Számos feladat közül választhatunk, amik betűkkel vannak ellátva, úgymint D-C-B-A-S. Ezek a nehézségi fokokat jelölik. Közülük a nagy részét szerintem viccnek szántak, mert botrányosak. Törd fel az összes ládát, keresd meg az elveszett kiskutyust, üss le 15 denevért, vagy zúzd szét a pályán található 10 kőfalat, és még sorolhatnám a „döbbenetesen innovatív" feladatsorokat. Ilyen és számos hasonló érdektelenségek azok, melyek miatt a játék hamar unalomba fullad. Szerencsére van pár használhatóbb küldetés is, mint például a sorozatból ismert ellenfelek és bossok elleni harcok. Nem csak egyedül, de néha 3 társunkkal közösen zajlik a küzdelem. Apropó innen jön, hogy a játék lényege nem az egy játékos, hanem a többedmagaddal történő játék során mutatja meg a foga fehérjét. Ezt egyszerre maximum 4 játékos nyúzhatja, a játékhoz legközelebb álló, csak japánban megjelent Jump Super Stars stílusban. Számos képesség használható a csata hevében, amit az érintőképernyőn történő bűvészmutatványokkal hozhatunk elő. A sorozat rajongóinak ez lehet maga a mennyország, már a rengeteg választható szereplő miatt is, míg másoknak feltűnik a gyenge animációs fázis és a buta 3 gombon alapuló harcrendszer. Ez az említett Superstars-nál sokkal jobban volt kidolgozva, én is inkább azt ajánlom, a szinte összes animéből felvonultatott több mint 200 szereplő miatt is messze jobb móka. Látványvilágában rendben van a program. Szép rajzolt 2D-s megjelenítését használ, de ez sajnos nem feledtetheti a játék gyengeségeit. Fanoknak egy próbát megér, míg mások inkább kerüljék!

Kenny
peterkern@freemail.hu

NARUTO NINJA COUNCIL

TOMY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

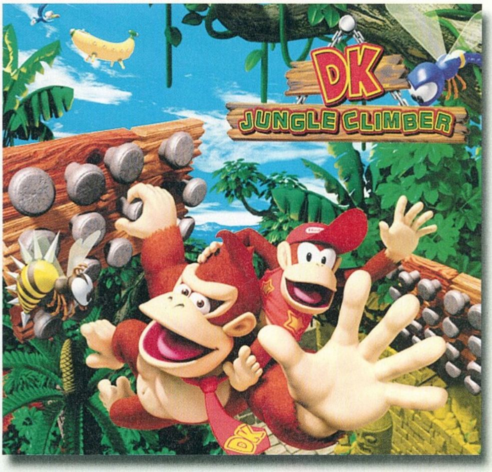
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1 játékos (2- 4 wifi)

✔ rengeteg szereplő
X gyorsan unalmassá válik

5 pont

MAJOMSZERETET







Donkey Kong egyidős Mario-val, ugyanis együtt, egy időben, 1981-ben mutatkoztak be a majmóca nevéről elnevezett játékban. Sikere azonban a Rare féle „Country" sorozat után sajnos hanyatlásnak indult. Újabb és újabb ötletekkel próbálják életben tartani a karaktert, de valahogy mindmáig nem sikerült megtalálni a siker felé vezető utat.

Már vágytam egy épkézláb folytatásra, de az csak nem akart eljönni. A GBA-s King of Swing már valamelyest enyhített a várakozás fájdalmain (noha vérbeli platformernek távolról sem lehet nevezni), a mostani DS-es folytatással viszont már teljes mértékben elégedett vagyok. A játék mind látványban, mind felépítésében visszatért az öreg Country sorozathoz, aminek felettébb örültem. Itt van a teljes Kong família minden tagja, akik napsütötte tengerparton pihenik ki a hosszú kalandok fáradalmait, de persze ennek rendje és módja szerint természetesen, az ügyeletes gonosz, K.K. Rool hamar véget vet. Most a Fanana nevezetű banán alakzatú idegen fajt lopta meg a dagadt krokodilgengszter, amivel szuper képességekhez jutott. Őt kell tehát ismét megakadályozni alattomos tervei kivitelezésében. Lényegi változás nem történt az előző rész óta, azaz ismét szinte csak két gombbal, a felső két ravasszal vezérelhető, lengedezős (Tarzan feelinges) platformjátékról beszélhetünk. Igen, igen, a game irányítása szinte csak két gombon alapul, az L+R gombon. Ez az egyszerű mászás, kapaszkodás, lengedezés együttes mechanizmusa az, ami élvezetessé teszi a játékot. A jobb ravasz jobb kezet, a bal ravasz a bal kezet szimbolizálja, és ezeket felváltva ritmikusan lenyomva kapaszkodunk feljebb és feljebb. Ha csak egy kézzel fogjuk a platformot, Donkey automatikusan körbe-körbe forog (mint az óriáskerék), és ahhoz hogy megálljon, mind a két manccsal meg kell kapaszkodni, majd jó időzítéssel a platformot elengedve szökkeni a kívánt irányba. Első hallásra, papíron olvasva nem hangzik valami bizalomgerjesztőnek és álleejtősnek a történet, de a gyakorlatban alkalmazva igen élvezetes, újszerű az ötlet, csakúgy, mint a megvalósítás. Donkey Kong sincs ebben a kalandban egyedül. Hű társa, Diddy Kong is visszatér végre! Mindamellett, hogy védelmet nyújt a bénázás esetén, ezzel együtt számos képességgel rendelkezik, amiket tárgyak formájában aktiválhatunk, és ezek nem egyszer a továbbjutás kulcsait is jelentik egyben.

A játék külsőségekben is az említett Country sorozatot másolja, így nem a GBA-s rajzfilmszerű megjelenítést használja, hanem visszatért a Rare stílusához. Nagyon jól szórakoztam vele, amit a remek pályatervezés, a Country-ból merített dallamok, és a szórakoztató játékmechanizmus adott. A nehézsége néha a sírba vitt, de bátran ajánlom minden platformjátékra éhes játékosnak.

Kenny
peterkern@freemail.hu

DONKEY KONG: JUNGLE CLIMBER

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (2- 4 wifi)

✔ egyszerű, de nagyszerű játékmenet, hozzá egy kis country érzés
X a nehézsége

8.5 pont

SZINGLI, MERT LÚZER





„35 éves, egyedülálló, és a boldogságot keresi" – áll a Nintendo gyanús című, DS-re készült **Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland** játékának dobozán. Ha létezik a gyakorlatban olyan, hogy játékelmélet, és ez mondjuk optimális esetben találkozik egy egészséges marketing-elképzeléssel, akkor itt nincs mese: ezt a stuffot valószínűleg a kiadó is, meg a Jóisten is nekem teremtette… ha másra nem is, hát arra, hogy leteszteljem.

„Ja, ez az a game, amiben a homokos törpe szerepel?" – mondja Wilson a vállam fölött átpislogva, és én már biztos vagyok benne, hogy ezt a ziccert ostobaság lenne kihagyni.

„Egy jó dobozkép és egy jellegzetes főhős már fél siker!" – írja a videojátékok sárkánybőrkötéses nagykönyve, amiben rejlik némi igazság, bár a „jót" néha nem könnyű definiálni. A Tingle dobozán egy pálcikalábú, pocakos törpe látható – az a kétes nemi beállítottságú(?) Tingle, ezen program főhőse, akivel már több Zelda játékban is találkozhattunk –, kis kecskeszakállal, furcsa anyajeggyel(?) az arcán, és ami a legszembetűnőbb, hatalmas vörös orral. A hatalmas, természetellenes vörös orr több dolgot is jelezhet: lappangó belső kórságot, akut náthát, vagy idült alkoholizmust. Én a nem éppen impozáns kínálatból kiejtéses alapon a piás opciót teszem magamévá, és érezvén, hogy itt a – szó szerint – magányos hős bőrébe bújni nem lesz könnyű feladat, indítom a gyönyörű éjfekete DS Lite-omat.

„Money makes the world go around!" – éneklik a híres dalban, és mennyire igazuk van. Ebben a programban is a pénz játssza a főszerepet. Minden egyes megmozdulásunk a pénzszerzés köré összpontosul, ami így belegondolva erősen hajaz a minket körülvevő való világra, és ez videojátékszinten valahol ijesztő – bár ha a dobozon azt sugallják, hogy 35 éves pasiknak készült a game, akkor meg min csodálkozom, sőt, mit rinyálok?

„Gyenge kezdés után erős visszaesés." – hiszen emberünk egy elég puritánul berendezett kuckó fapadlóján döglik… és henyél. Szerintem így nem a tökös 35 éves szingli pasik viselkednek, hanem az életrevalóságtól fényévnyire tengődő lúzerek, de ez csak magánvélemény. Kiderül, jól gondolkodtam: a pasi egy valódi vesztes. Most azonban, hála a sorsnak lehetőséget kap, hogy Tinglévé váljon, és egy furcsa világot bejárva – melynek lakóit semmi más nem motiválja, mint a pénz – szerencsés esetben eljusson a misztikus Rúpiaföldre, ahol annyit ehet, amennyi csak belefér, és ahol csodálatos nők veszik majd körül, kegyeit lesve. Ehhez nem kell mást tennie, mint mérhetetlenül sok rúpiát – a játék világának fizetőeszköze – gyűjteni (találni, lopni, kicsalni, keresni, felkutatni), majd beledobni a Nyugati-tóba, ahol egy égig érő torony nő majd ki a habokból, ami az álomvilágba vezető út kulcsa. Pazar. Akkor ez gyaníthatóan egy kalandjáték lesz… vagy mi.

„In medias res" – azaz „egyből a közepébe"… nos, ez a játék nem az a játék. Már vagy 20 perce nyomkodom a képernyőt, és olvasom a nintendós szokás szerint mérhetetlen mennyiségű bevezető szöveget, a tipikus retro-prüntyögéssel fűszerezve, melynek során kiderül ugyebár a fentebb említett történet, majd hirtelen ott állok a feneketlen tó mellett kezdőtőkémmel, 100 rúpiával a kezemben. Rám bízzák, mennyit dobok be. 10. Kevés. 40. Kevés. 80. Kevés. Rohadjon meg, beverem mind a 100-at. Kevés. Üvölteni tudnék. Ekkor azonban rájövök, hogy dobni csak később kellett volna, mert a game nem OTT, a Kánaánban játszódik, hanem ITT, ebben a zeldás-bokros világban, és épp most szórtam el minden pénzem a nagy semmire…

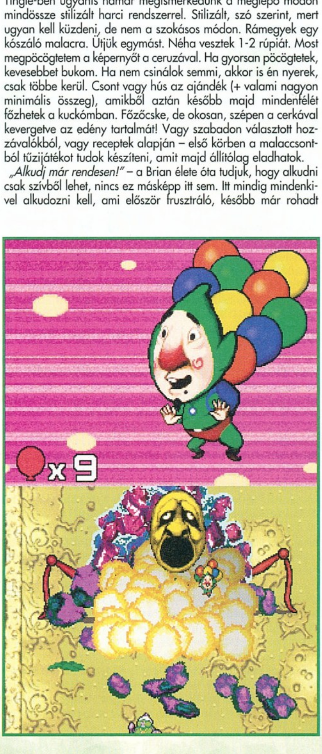
„Miben élik ki magukat a pasik? A bunyóban meg a főzésben." – és ez akár vezércikk is lehetne valamelyik nőbutító életmódmagazinban, mégsem onnan vettem a példát, hanem a játékból. A Tingle-ben ugyanis hamar megismerkedünk a meglepő módon mindössze stilizált harci rendszerrel. Stilizált, szó szerint, mert ugyan kell küzdeni, de nem a szokásos módon. Rámegyek egy kószáló malacra. Ütjük egymást. Néha vesztek 1-2 rúpiát. Most megpöcögtetem a képernyőt a ceruzával. Ha gyorsan pöcögtetek, kevesebbet bukom. Ha nem csinálok semmi, akkor is én nyerek, csak többe kerül. Csont vagy hús az ajándék (+ valami nagyon minimális összeg), amikből aztán később majd mindenfélét főzhetek a kuckómban. Főzőcske, de okosan, szépen a cerkával kevergetve az edény tartalmát! Vagy szabadon választott hozzávalókból, vagy receptek alapján – első körben a malaccsontból tűzijátékot tudok készíteni, amit majd állítólag eladhatok.

„Alkudj már rendesen!" – a Brian élete óta tudjuk, hogy alkudni csak szívből lehet, nincs ez másképp itt sem. Itt mindig mindenkivel alkudozni kell, ami először frusztráló, később már rohadt unalmas. Be akarsz jutni a városba? Adj pénzt az őrnek. De mennyi az annyi? Találd ki. Beszélni akarsz valakivel? Nyúlj zsebbe! Jót tettél az egyik szereplővel és az anyukája meg akar ajándékozni? Mondj egy összeget! Ha sokat mondasz, elküld melegebb éghajlatra. Ha kevesebbet, sosem tudod meg, meddig mehettél volna el. Új tárgyakat akarsz venni? Mondd be számot! Ha kevés, buktad. Ha túl sok, ugyan tiéd a cucc, de akkor is buktál.

„Miva'?" – most bizonyára joggal nézel úgy kedves olvasó, mint borjú az újkapura – nyugi, én is úgy néztem. Több óra játék után sem értettem igazán, hogy mi ez az egész. Több óra szerencsétlenkedés után – miközben szinte semmi sem történt – eljutottam oda, hogy segítség után nézzek a neten (ilyen évtizedek óta nem fordult elő), mert egyszerűen nem leltem meg e játék valódi értelmét (a szépségeiről ne is beszéljünk). Semmit sem találtam. A game saját japán oldalán aztán belefutottam egy videóba, ahol lúzer hősöm valami nagy pókkal küzdött, meg 30 ezer(!) rúpiákkal dobálózott (nekem talán ha 120 pénzem volt max egy alkalommal), sőt a gépkönyvben még dungeonökről is olvastam – ezekből egyet találtam, de az összes pénzemért cserébe sem engedtek be. Ekkor rájöttem, hogy valószínűleg valamit nagyon benéztem. *Ez nem az én játékom.*

Ez egy borzalmasan elvont, hihetetlenül körülményes, maximálisan bizarr, a japán ízléshez igazított stuff, amit nem tudom, hogy kinek is ajánlhatnék. Zelda rajongóknak semmiképp. Kalandjátékosoknak, JRPG-seknek sem nagyon. Maradjunk annyiban, hogy a békesség kedvéért nem ajánlom senkinek. Ellenségeimnek sem. Zsákbamacska vétel, és még a kipróbálása sem megoldás.

Martin



FRESHLY-PICKED TINGLE'S ROSY RUPEELAND

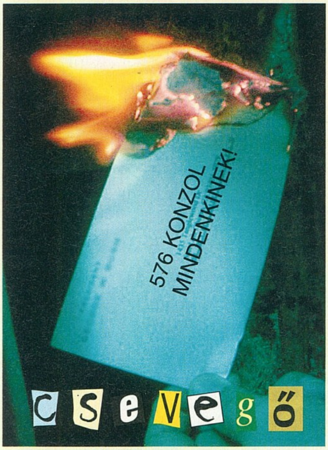
NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 játékos

✔ bizarr és elvont, ha erre gerjedsz
X szánalmas, unalmas, kiakasztó alkurendszer, kalandjátéknak látszik, de mégsem az

5 pont



CSEVEGŐ 2007 NOVEMBER – MIT ÜZEN A HOGYISHÍVJÁK?

Üzenj a Sony-nak. Üzenj a Microsoftnak. Üzenj a Nintendónak. Elolvasták, erről az 576 Konzol gondoskodott, ahogy ígértük. Az üzeneteket és a válaszokat eredeti formájukban, korrektúra nélkül közöltük, mint mindig. Martin

Sziasztok. Én inkább a Sega-nak üzennék. Fejezzétek mér be a Shenmue-t! Még akkor is ha teljesen csődbe megy a cég. Amit mostanában gyártanak játék címén azért úgysem kár. Üdv **Roland**

(Kedves Roland. A Shenmue-t már rég befejeztük, és ezt rajtad kívül már minden, a videojátékok világát kicsit is ismerő gamer észrevette. Ja, és a csőd is megvolt, majd ne felejts el virágot vinni a Dreamcast sírjára. Yu Suzuki)

Üzenet a Nintendo-nak: Nagyon örülök a konzoljaitok sikerének, de azzal a halom pénzzel, amitek van belőlük, sokkal többet is kihozhatnátok belőlük. Az, hogy a DS beindult, és van már egy nagyon erős játékkínálata, nem jelenti azt, hogy nem kell már fejleszteni rá. New Super Mario Bros. 2-t akarunk! Ami pedig a Wii-t illeti, a Wii Fit és a már nem tudom hányadik Brain Training helyett inkább új Zeldát, FPS-eket és point&click-eket kérünk. Ezek használnák ki a Wii irányítását a legjobban. És nem sz*rni Európára, megértettétek?!

(Kedves Link. Ezzel és ennyi munkával, amit most produkálunk, ugyanúgy csilliomosok vagyunk. Ti meg így is mindent megvesztek, sőt bálványként imádtok. Minek törjük magunkat? Európa? Ja, az a havas vidék ott fent messze északon a jegesmedvéivel... Satoru Iwata)

Üzenet a Sony-nak: Vagy kapjátok össze magatokat, és gondoskodjatok róla, hogy jöjjenek PS3-ra is jó játékok, vagy ha ez nem jön össze, akkor pedig dobjátok be a törülközőt, hogy a Final Fantasy 13-akat elkészítsék más platformra (pl Wii-re :).

(Kedves Link. Megcsináltuk a konzoltörténelem legbikább gépét, magát a Skynetet. Szerinted mi lesz, ha minden eladott Skynet egyszerre öntudatára ébred? Nem lesz szükséged jó játékokra, hidd el. Kazuo Hirai)

Üzenet a Microsoft-nak: Örülök nektek, hogy ti veszitek egyáltalán észre Magyarország létezését! De sajnos egyelőre nekem túl amerikai a doboz játékkínálata.

(Kedves Link. Nekünk meg ti, 99%-ban warezoló, de közben nyafogó gamerek vagytok túl magyarok. Mégis itt vagyunk. Bill Gates)

Bónusz: Üzenet a Square-Enixnek: Final Fantasy 7 remake-et kérünk, mert ezt a világot és történetet ahhoz méltó formában is meg kéne valósítani (aki szokott járni a fórumra, az ismeri a véleményem az FF7-ről). És az FF4 DS európai verziója ne késsen fél évet, ha lehet :) **Link**

(Kedves Link. Havi három FF játékot adunk ki, lassan már kávéfőzőre is. Játssz azokkal. Yasuhiro Fukushima)

Üdv 576! Az alábbi kérdés eljuttatása a Microsofthoz szerintem MINDEN hazai Xbox tulaj érdeke! A kérdésem: Mit tehetnek azok a magyarországi Xbox felhasználók, akik szeretnék igénybe venni a LIVE szolgáltatást? (Természetesen azon kívül, hogy kivárják amíg kész lesz a magyar verzió!) Nyilvánvaló, hogy külföldi címmel kell regisztrálnunk. A probléma csak az, hogy erre az Xbox hivatalos ügyfélszolgálatán azt mondták, „illegális". Ugyanakkor azt is mondták, hogy a Microsoft nem rendőrség, ezért nem fog lépéseket tenni ez ellen. Ugyanez a probléma van Dél-Afrikában is, ott a játékosok egy nyílt levelet küldtek a Microsoftnak, amiben az állt, hogy több ezren voltak kénytelenek külföldi címen regisztrálni. Ha ez valóban illegális lenne, a Microsoftnak nem kellett volna minimum annyit mondani, hogy ejnye-bejnye? Ehelyett 24 órán belül közzétettek egy választ, hogy nagyon örülnek az érdeklődésnek, és igyekeznek minél hamarabb bevezetni a szolgáltatást. Úgy gondolom, hogy a válasz az lesz, hogy hatalmas respect nekünk, meg dolgoznak ahogy tudnak a LIVE hazai bevezetésén, de mi a helyzet ___MOST___? Érhet-e retorzió bárkit, ha külföldi címen regisztrál? Ha nem, akkor melyik külföldi címen érdemes regisztrálni? Ha igen, akkor miért? **Sárkány Balázs / Dragon-XXX**

(Kedves Balázs. Kérünk nyugodj meg, és ne okoskodj annyit. Majd küldünk egy kontrollert ajándékba. Ha időközben kipörgetné gépeden a szerencsekerék a 3 piros ledet, hívd ügyfélszolgálatunkat, 10 perc múlva ott a futár. Talán még egy játékot is választhatsz fájdalomdíjként. Bill Gates)

Hali! Ha valóban megkapják amit írok, akkor örülök, ugyanis szeretném tudatára juttatni a S0NY-nak, hogy úgy mint a Microsoft fizesse le a Rockstart, csak ne GTA IV-es kiegészítőkért, (:P) hanem azért hogy kezdjenek bele a San Andreas Storiesba!!! Milyen átlátszóak hogy megcsiálnják az első két Storiest hogy egy kis pénzhez jussanak aztán meg cserben hagyják a sorozatot.... Én pl a Vice City Storiesért vettem meg anno a psp-m aztán nem is élvezhetem a következő rész idejét úgy hogy tudom hogy biztosan játszahtok vele..... Ha nem csiálnják meg akkor bekaphatják!! U.i.: Az októberi számot az MHF2 cikkje miatt vettem meg, az MHF első részéről szoló számot sajnos nem tudtam megvenni, de ezt igen, és ha megjelenik vmeliyk új Monster Hunter epizód lécci tegyétek bele az egyik számba :P **Maniec**

(Kedves Maniec. Már megpróbáltuk lefizetni őket, de bármennyit ajánlottunk, a Microsoft mindig ráígért. Nehéz a világ leggazdagabb emberével hatalmi harcot vívni, hidd el, még egy Sony-nak is. Ken Kutaragi)

Üdv! Én Petőfi Sándor és Bródy János (és még sokan mások) után ezt üzenném a konzolgyártóknak.

Ha én ... volnék.
Ha én gazdag lennék, mindig PS-t vennék.
A képcsöves helyére plazmát helyezhetnék.
A hármas konzol fénye csillanhatna rája,
De kicsordulna könnyem, mert a játék bizony drága.
Hogyha mazoista volnék, XBoxot vehetnék,
A 360 mögé egy fagyasztót szerelnék.
A pirospöttyös doboz a túrórudik ásza,
Ha túlmelegszik, nem baj,
A szervíz megcsinálja.
Ha kilenc éves lennék, Nintendó Wii-t vennék.
Az udvarra focizni, soha ki nem mennék.
Csak kalimpálnék föl-le, mint egy hülye állat,
De én lennék a bajnok, Nintendó Wii, Nálad!!!
Üdv: **biolencse**

(Kedves biolencse. Szeretném, ha rapperként közreműködnél a következő produkciómban, amit a változatosság kedvéért ismét Nelly Furtado-val és Justin Timberlake-kel veszek majd fel. Timothy Z. Mosley, aka Timbaland)

Sziasztok! Akkor most rövid levéllel üzengetés? Lássuk.

1. Kedves Sony! Európából írok. Itt élek. Azt szeretném tudatni, hogy az Euro nem egyenlő a dollárral, hanem drágább. Bár messze vagyunk, és egzotikusnak tűnünk, nem vagyunk azok. És gazdagok sem. Ráadásul nem csak angolnyelvű népek laknak errefelé. Jólesne egy kis odafigyelés a Fifa sorozaton kívül is, mint ahogy a Microsoft is teszi. Köszönöm.

(Kedves bandage_520. Úgy vagyunk mi a ti forintotokkal, hogy sz*r pénz, de kis pénz is pénz. Érteeed? Kérdésed második felére reflektálva: épp most magyarosítunk egy játékot PSP-re. Ha sokan megveszitek majd, akkor magyarosítunk PS3-ra is. A kulcsszó: megveszitek. Ken Kutaragi)

2. Kedves Microsoft! Örülök, hogy végre van olyan nagy cég, amelyik észreveszi, hogy vannak kisebb országok és megpróbál odafigyelni rájuk, nem úgy, mint a többi. Ez jó. Mostmár csak az kellene, hogy olyan játékot is csináljanak rá, ne a lövölde meg a sport legyen a fő. Köszönöm.

(Kedves bandage_520. Amerikaiak vagyunk, az egész nemzetünk a lövöldére meg a sportra épül. Ne várj tőlünk csodát. Lövöldözz és sportolj velünk, meg az Xbox 360-nal! Bill Gates)

3. Kedves Nintendo! Lásd 1. és 2. pont.

(Kedves bandage_520. Pont, pont, vesszőcske – jól olvasom a kódolt üzenetet? Ajánlom figyelmedbe legújabb Mario játékunkat! Reggie Fils-Aime)

És végül kedves mindenki: Adjatok gépet! Köszönöm. **bandage_520**

(Kedves bandage_520. Vegyél lottót, vagy kaparós sorsjegyet! Garas Béla, Szerencsejáték Rt.)

Én azért szeretem a Microsoftot, mert olyan szép színes joystickot tudott tervezni. Igazi készségfejlesztő játék csecsemőknek! (Ide képzeljetek egy képet egy kontrollerrel játszó kiskölyökkel.) **Mucsi Imre**

(Kedves Imre. Azt a szép színes, nem mellékesen rezgős joysticket a kedves feleséged is tudja ám használni! Mi az egész családra gondoltunk! Még hogy a Nintendo folytat családbarát üzletpolitikát. Röhögnöm kell. Bill Gates)

Válságban van a csevegő ezért rászántam magam arra, hogy osszam az észt. Akkor üzengessünk.

Mic Robinak (Microsoft) azt üzenem, hogy sok olyan jó hónapot mint a szeptemberi volt.

A Sanyinak (Sony) meg azt üzenem, hogy a királyok nem egész életükben ülnek a trónon.

Ninten Daninak (Nintendo) meg azt üzenem, hogy jó lenne a konzolodra pár olyan játék ami nem csak 4 éven aluliaknak ajánlott.

Jah és az 576 Konzolnak meg üzenem, hogy csak így tovább!!(és jó lenne egy NBA 08 és NBA 2k8 összehasonlítás) **Simon Zoli**

(Kedves Zoli. Összehasonlítottuk: mindkettőben kosarazni kell. Az egyetlen eltérés, amit találtunk, az a játék elején a különböző kiadói és fejlesztői logók. Martin)

Kedves apu! Kérlek szólj Sony-nak... Vagyishát inkább közvetlenül a Polyphony emberkéjinek... H büdösgyorsan dobják piacra a Gt mobile-t mert ha nem teszik azt karácsonyig...: AKKOR BEMÁSZOK AZ UDVARON ÁLLÓ NISSAN MICRO GTRÉER V-SPEC TÍPUSÚ PERSONAL GUMIDARÁLÓMBA (speciális tuning: nem egész 900 köbcentiről felkopott ezresre!) ÉS JAPÁNIG ZÖRGÖK VELE! MAJD MIKOR ODAÉRTEM SZANA-SZÉJJEL HÚZOM, SZAKÍTOM, egresből, répából és céklából... A MOCSKOS KIS SZÁJUKAT!!!

Ui: tivagytokadurvaanyátok

Ui2: -_- **Falvai Dániel**

(Kedves Dániel. Örülünk, ha egyszer végre PS3-ra ki tudjuk majd hozni a GT5-öt olyan formában, hogy az örök elégedetlen, telhetetlen rajongók, meg a habzó szájú fikamatyik ne ugassák le a fejünket le érte. Már szöges korbáccsal verem a dolgozóimat, de még így is állandóan csúszunk. Hagyjuk ezt a PSP verzió dolgot, okés? Kazunori Yamauchi)

Üzenném a Sony-nak, hogy még mindig mi, Playstation 2 tulajok vagyunk a legtöbben ebben a kis országban, ez pedig valószínűleg a PS3-al sem lesz másképpen, ezért meg ne lássak ilyet, hogy pl. a Fifa 08 csak PS3-on nem jelenik meg magyarul, bár nem tudom, hogy erről igazából a Sony Magyarország tehet-e. Talán nem fér rá a 100 terrabyte-os Blueray lemezre? Ne legyünk már lusták kérem és ne csak rövidtávon gondoljunk a hazai Sony rajongókra.Sőt!!! Ha lehet kérnék annyi full magyarul kommunikáló játékot, amennyit csak lehet! Valamint teljes mellszélességű támogatást mind online, mind más téren. Akárcsak a hazai Microsoft teszi ezt az Xboxosokkal. Persze nagy a warez, de ez talán majd a PS3-on változni fog valamicskét. Üdv: **Retek**

(Kedves Retek. Itt az idő, hogy megtanulj angolul olvasni, írni, és legalább középfokon kommunikálni. Ahogy elnézem az országotok gazdasági és társadalmi mélyrepülését, rövidesen úgyis külföldi munka után kell nézned. Én előre szóltam. Ken Kutaragi)

Sony: a tökéletes gépeidre, most már csak temérdek tökéletes játék kell. Pár évvel ezelőtt, ez még könnyedén ment. Hajrá. PSPt nem ártana támogatni pár nagyon ütős játékkkal, egy GoW nem elég :).

(Kedves Liksi8. Ütős PSP játékunk van már vagy két tucat, GoW-unk viszont még csak demo verzióban. Látom te valami igazi hozzáértő lehetsz. Kazuo Hirai)

Microsoft: temérdek játék mire jó, ha nincs min játszani? Csináljatok egy megbízható hardvert, mert a retro rovatba nem lesz X360. Kérjetek tanácsot a Sonytól.

(Kedves Liksi8. Lehet, hogy nem működik, de legalább egy hét alatt megjavítjuk. Kérjen tanácsot a Sony-tól a Nintendo, az. Bill Gates)

Nintendo: Csak így tovább, nem tudom mitől megy ilyen jól, de a lényeg a lényeg: toppon a biznisz. **Liksi8**

(Kedves Liksi8. Ha lenne legalább egy Nintendo géped, egyből tudnád, mitől megy jól. Gunpei Yokoi)

Hol vagyte kétszinü szony kia pöcsnek képzled magad már tecsak elpártlotatni tugyátok a zekszluzív játkékoat megegy vagyoné agyátok a péeshrámat sméq csipeztetni selehet. Kia pöcsöm agyon 160t olyan gépré amiree mgé játék snincs s azis szar? Mivagyokén egy kiabsztot rozsdabombi milliárdos? Bezeg a ziksz-boxra jönnek olyna címek minta Gova 2, a bernát paradicsm, a modernes hiva dutyi ugyhogy ne ocsárojjátok a májkroszoft!

Hol vagyte kétszinü májkroszof kia pöcsnek képzled magad már tecsak megölitek szeégny xbokszot megcsak nyomltok a kuvra japán felé. nindzsa gagyi, devil májkrém, bludraggon? Mivagyokén egy kiabsztot rizsazaáblo vágtoszemű kisköcsög? deméq igyis te gépteka legjobb mer lehte tuninolni vizhütsésel meg uly karoszérivával mega pecsában csak ezreöt a boritos cd!

Hol vagyte kétszinü nintendo kia pöcsnek képzled magda már tecsak nyomatyátok a dedos szraokat nölyetek márfel nem törötök mára játkésokal. mivagyokén egy kiabsztot kezsüel karmseter? kia pöcsöm akar zlöd mankókal erdöben rohangszáni meg pufkák csövsekel gobmákon ugrálni? tulsok vlot a zelesdé mi. meg kia pöcsömenk kel tapogotos kvarclyáték nemvagyko én retobzui!
üdv: **Mrenton** (felszanált rohadolom: gyézé)

(Kedves Mrenton. Szeretjük mi a vicceidet, csak nem értjük. Sas József, Mikroszkóp Színpad)

Sziasztok! Én gyors és rövid leszek! Sonynak cimzem a kérdésem! Mikor lesz elérhetö Magyarországon hivatalosan a Playstation Store? Ennyi és nem több! Köszi NEKTEK 576 ,hogy lehetövé teszitek ezt a kérdésfeltevést! Csók a hasatokra! **ps2true**

(Kedves ps2true. Amint elkészülünk vele. Előre szólok, fizetős tartalom is lesz rajta, hisz Krisztus koporsóját sem őrizték ám ingyen. Csak azért mondom, mert ismerlek titeket, magyarokat. Ken Kutaragi)

Kedves Nintendo! Én, mint politeista konzolhívő alázatosan fordulok hozzád a következő kérdéssel: lesz e még a nagy Nintendónak olyan konzolja (és itt most nem a handheld masinákra gondolok) amelyikről olyan szuperlatívuszokban fogunk nyilatkozni, mint a SNES-ről? Mert a Wii ugyan tetszik, és fentebb említett ok miatt én is venni fogok majd a jövőben egyet, de mégis valami hiányzik belőle így látatlanban. Pont az a plusz ami a Super Nintendót anno a kozolos égboltunk fényes csillagává tette. Talán egy kicsit túlzottan is elfordultál a régi híveidtől, nekem kicsit sok a casual gamereket megcélzó fejlesztés. Tudom, hogy ebből lehet megélni, és egy egészen új réteget sikerült bevonni a játékba (ami egyáltalán nem rossz), de mégis, gondoljátok át újra, szerintem sokan vagyunk még a régiek közül is. Remélem a kérdésemre igen lesz a válasz. Üdv: **Johnny, dr. Macher Gábor**

(Kedves Johnny. Pénzből élünk mi is, mint te, és az igazi pénzt nem a végtelenül sznob hardcore kockák tolják be a cégbe, akik évente három játékot vesznek meg, mert mindent lesz*roznak, és ékezet nélkül fórumoznak, hanem a casual mókusok, akiknek minden jó, amit eléjük teszünk. Pénz beszél, kutya ugat. Reggie Fils-Aime)

Tisztelt Nintendo! Mióta vettem egy PS3-t, a Wii-hez hozzá sem nyúltam. Kérem tegyenek valamit ez ügyben. Egy normálisan irányitható játék, HD minőségben bizonyára rávenne arra, hogy leporoljam a Wii-t. Előre is köszönöm.

(Kedves quaid. Minden játékunk telitalálat, söt világszám. Ha nekem nem hiszel, kérdezősködj az 576 Online nevű weboldalon, ahol keresd Matildot, vagy a Hithű Szamurájok csoport tagjait. Satoru Iwata)

Tisztelt Sony! Gratulálok, sikeresen megfertőztek a HD virussal. Ami a jövőben megjelenő játékokat illeti, kérem, hogy a minőséget, s ne a mennyiséget tartsák szem előtt. Előre is köszönöm.

(Kedves quaid. A jövőben megtanuljuk végre programozni a gépet, megígérem. Ken Kutaragi)

Tisztelt Microsoft! Köszönhetően a túlzottan „nyugatias" játék kinálatuknak, mely lövöldözős, autós és sport játékokban merül ki, nem tervezem X360 vásárlását. Talán néhány minőségi RPG megváltoztatná az önökről kialakult véleményem. Sajnos egy sárkány nem csinál nyarat, még akkor sem ha kékre van festve. Üdvözlettel, **quaid**

(Kedves quaid. Mi játékokat gyártunk tökös legényeknek, nem szerepeket színészeknek. Ilyenirányú igényeiddel keresd fel Gór Nagy Mária színitanodáját. Bill Gates)

Kedves Sony!
Küldjetek gépet és játékokat, köszi.
Kedves Microsoft!
Küldjetek müködő gépet és játékokat, köszi.
Kedves Nintendo!
....nos, a Giana Sisters akkor is jobb volt a Marionál.. . **Joii**

(Kedves Joii. Eladó C64 játékokért küldj egy emailt a címemre. Kérésre listát küldök. Floppy Sándor, Újpest)

Üzenem a Sonynak, hogy ne pénzelje az 576-ot, hogy pontozzák fel a Sony gémeket...
Üzenem a Microsoftnak, hogy ne pénzelje az 576-ot, hogy ne pontozzák fel a Sony gémeket...
Üzenem a Nintendonak, hogy ébredjenek fel és inkább a külsős cégeket pénzelje, hogy végre IGAZI játékokat csináljanak wii-re....
De hogyhogy ilyen sok 'hogy' szót irtam ebbe a 3mondatba?na azt ne kérdezt :) **fawkes**

(Kedves fawkes. Ne sajnáld tőlünk azt a kis kenőpénzt. Nekünk is élni kell valamiből. Martin)

Szeva Martin és 576 team. ez az első levelem nektek. nemrég ismertem meg a papirt a haveromon keresztül. kezdetben csak az anime rovatért kértem kölcsön a számokat aztán lapozgatás közben rájöttem hogy ez az ujság több mint aminek látszik. meg amugy is van ps2-öm szoval ezzel az ujsággal csak jol járhatok. hogy a témához kapcsolodva:
nintendo: a wii valami poén mer az gép olyan mint valami kiegészitö. olyan mintha kiadadtak volna egyeyetoy2-öt.olyan 2hetes szerelem szaga van .adtak volna ki egy gépet rendes kontrollerel és kiegészitésnek a mozgásérzékeny kontrollerel. na az rendesen odakúrna.
mer poén meg minden de egy bonyolultabb játéknál már roppant idegesitö.és a játékok szempontjából nagyon egyoldalú.nem olyan változatos mint a ps és az xbox.
ya és üzenem microsoftnak hogy kitetek magukér .jobban üt az x360 mint a xbox.playstation team pedig hajrá.az ujságotok pedig nagyon állat, újabb olvasot szereztetek. **NeWtrep**

(Kedves NeWtrep. Jövő szeptembertől örömmel látjuk a 13. Számú Kun Béla Általános Iskola ötödik C. osztályának tanulójaként. Ágoston Mária, osztályfőnök)

Sony! Miazhogy ilyen sokba kerül a PS3?!??Csökkentsétek az árát, de nagyon gyorsan értve vagyok?!!? És ha megjelenik a Jak 4 PS3-ra, és nem jelenik meg PS2,re, én esküszöm magának, hogy bemegyek, a fejlesztőkhöz,(de olyan gyorsan mint a raifaissen személyi kölcsön) és...és...és...megmondom nekik, finoman, halkan, hogy...ADJÁK KI PÉESKETTőREEEEE!
Microsoft! Húzza ki magát! nem látja milyen szépen áll a sorban Ryan? Vegyen példát róla. És tegye ingyenessé az XBOX live-ot.MEGÉRTETTE?????!!?
Nintendó! Mit képzel maga, hol van???? EZ ITT A KATONASÁG! Hogy képzeli, hogy az engedélyem nélkül összeereszti Mariot és Sonicot??!!!?? NEM OTTHON VAN! Azt teszi amit mondok értve vagyok????? Leléphetnek! **pacman**

(Kedves pacman. Kezelését ingyen és bérmentve elvégezzük. Dr. Párássy Albert, Országos Pszichiátriai és Neurológiai Intézet)

Hello itt a Bálnavadász! Bill Géc-nek üzenem hogy k...ja be mert levették a kezüket egy olyan konzolról amire olyan jó játékot is lehet csinálni mint a Riddick. A Sony-nak meg azt üzenem hogy most már nehogy csődbe menjenek mert megvettem a PS 3-at (és de nagy lesz rá a Killzone 2!!!!). A Nintendónak azt üzenem hogy elk...ták, nem kicsit nagyon, mert a két óriás mellett nem nagyon rúgnak majd labdába (még az egyedi irányítójukkal sem). Bp. 2007.11.03 22óra 59perc **Gregory Pech**

(Kedves Gregory. Te egy peches ember vagy. Biztos fórumokra is jársz, ahol ügyetlenül udvarolgatsz minden nőnemű látogatónak. Lui Padre, jós és mestermágus)

Sziasztok! A Sony-tól kérdezném, hogy tudnak-e vmi infót mondani Fumito Ueda (ICO, SOtC) terveiről, milyen játékon dolgozik, kb. mikor várható tőle új remekmű, az ICO és a SOtC után? Azt gondolom nem vagyok egyedül ,akit érdekel a dolog, szóval várom-várjuk megtisztelő válaszukat, és köszi, a Konzolnak, hogy eljutatja-ugye eljutatja? :) a kérdést. Üdvözlettel, **evans1**

(Kedves evans1. Természetesen egy új játékon dolgozom, de leveledet olvasva úgyis túl összetett és elvont lesz neked, ugyanúgy nem fogod megérteni a lényegét, mint feltehetően a korábbi kettőnek sem. Ajánlom helyette a falbontó teniszt. Fumito Ueda)

Tisztelt 576! Az üzeneteim a három céghez a következők lennének.
Sony: Oldja meg a PS3 SDTV-kel való problémákat (gondolok itt az olvashatatlanul kis betűkre), hogy ne keljen feltétlenül HDTV-t vennie az embernek. Valamint fixálja a PS1-es, PS2-es játékokkal való kompatibilitást. Valamint egy tanács: cserkéssze be a Blizzard játékfejlesztőcéget, győzze meg, hogy PS3-ra fejlesszék ki a a World of Warcraft-ot (opcionálisan választható HD illetve Base grafikával) és ne legyen kapzsi, ne kérjen részesedést az eladott software-ekből (vagy ha igen, akkor csak nagyon keveset) Innentől a gép szárnyalni fog az eladási listákon és talán majd le sem lehet lőni. Ha az irányítás megvalósítása meg problémás, akkor itt az ideje, hogy a Sony (vagy valamelyik külső fejlesztőcég) elkezdjen billentyűzet-egér párosokat fejleszteni a géphez (ha eddig nem tette volna), esetleg magához a játékhoz. Ha ez megvan jöhet a többi PC-s MMORPG! A jövő és a pénz ebben van.

(Kedves Steven Treewire. Ha nincs pénzed HDTV-re, minek vettél egy alapvetően HDTV-re optimalizált konzolt 100+ ezer forintért? Ha PS1 és PS2 játékokkal akarsz nyomulni, megint csak felesleges volt a PS3. MMORPG, billentyűzet és egér ügyben annyit üzennék neked, hogy vegyél egy PC-t, egyszerűbb lesz, mi is jobban járunk, meg te is. Ken Kutaragi)

Microsoft: A X360 után vonuljon ki a konzolgyártók közül és a X720 (vagy bármilyen fantáziátlan nevű) következő gépüket már ne is kezdjék el fejleszteni. A RARE-t meg szépen adják vissza a Nintendo-nak. NO MORE X-BOX!!!

(Kedves Steven Treewire. Adni nem adunk semmit, de ha kifizetik, vihetik. Bill Gates)

Nintendo: Bízza meg a responDESIGN-t (a Yourself ! Fitnesz fejlesztőjét) hogy a Wii mozgásérzékelő képességére támaszkodva (wii fit, vagy csukló és bokapántok, amiknek a mozgását érzékeli a gép) kezdjen el fejleszteni egy új fitnesz programot. Túlsúlyos, kövér ember van bőven, jól átgondolt marketinggel és árakkal venni fogják mint a cukrot. Valamint találjanak már ki valami új játékhőst és hozzá egy játékot, mert a sok vízvezeték-szerelőből, rózsaszínű lufiból, zöld rucis, fakardos elfgyerekből és zsebszörnyekből már elég volt! Tessék valami újat kitalálni!

(Kedves Steven Treewire. Az a zöldruhás elfgyerek meg a vízvezeték szerelö a játéktörténelem leghíresebb figurái között van. Ne ránk legyél dühös a túlsúlyosságod miatt. Majd szólunk Norbinak, az lefogyaszt. Shigeru Miyamoto)

Valamint kívánok az 576 Konzol stábjának jó munkát, kitartást és sikereket az idei és jövő évre egyaránt! NAGYOK vagytok és az EGYETLENEK! **Steven Treewire**

Kedves Nintendo! Mivel fantasztikusan megy a szekere a két aktuális konzolotoknak, és havonta rengeteg játék jelenik meg mindkét masinára, ezért gratulálni szeretnék! Nem kis teljesítmény! Viszont a nénit/bácsit ültessétek már vissza a helyére, aki anno lelkesen ragasztgatta a SoQ aranymatricákat a dobozaitokra, ugyanis egy igényes (akár casual, akár hácé) játékra jut tíz ratyi, értékelhetetlen. Régen nem így volt. Ha tényleg be akartok nevelni egy új réteget, adjátok meg nekik a lehetőséget, hogy a polcról viszonylag nagy valószínűséggel emelhessenek le egy igényes, a régi Nintendo névhez illő programot. Mert így túl nagy a valószínűsége, hogy az ember akár két képernyőn, akár a távirányítóval szarba piszkál. Anno mi megkaptuk tőletek, ami miatt ma is őrültek vagyunk. A casual gamerekből így soha nem lesznek hardcore arcok. **mcmacko**

(Kedves mcmacko. Elég nekünk a casual réteg, milliárdossá tettek minket – a hardcore arcok miatt meg majdnem csődbe mentünk. Odaadjuk az őrülteket inkább a Sony-nak, meg a Microsoftnak. Hadd vigyék. Reggie Fils-Aime)

Kedves Sony: Még egy ilyen húzás orodon a nyúzás. Fölényes hosszútávú diadal után tehetségesnek kell lenni ahhoz hogy valaki ekkorát tudjon zuhanni a mélybe mint Te, de ami megtörtént az megtörtént, a legnagyobb hiba ott történt hogy le lett becsülve nagyon az ellenfél és a PS3 olyan irányt vett fel amire semmi szüksége sincs a mai játékosoknak, a PS2-őt sem azért szerettük mert lehetett rajta DVD-t nézni hanem a játékok végett... és azok most nincsenek, még mindig nincsenek... még nincs késő, a 160 millió ps2-szamuráj még bízik benned... mert talán más konzolt nem is ismernek :)

(Kedves 1mzolee0. Azt, hogy a játékosoknak mire VAN szüksége, mi határoztuk meg az előző konzolgenerációban, meg azelőtt is. Ebből kiindulva azt, hogy mire LESZ szükségetek a jövőben, ugyanúgy mi diktáljuk majd. Megszoksz vagy megszöksz, tudod. Ken Kutaragi)

Kedves Microsoft: sikerült megtartani az X tábort és még tovább gyarapítani, a játékok mennyisége és minősége korrekt, Live! szolgáltatásnak nincs ellenfele egyelőre, 3 LED lassan de biztosan meg lesz oldva, Live Arcade játékok hibátlanok... mit hozhatna még a jövő? több ötletes játékot, ne csak egy FPS Konzol legyen a kis fehér búgó-csiga.

(Kedves 1mzolee0. A jövő még több FPS-t hoz majd. Meg pár sportjátékot is. De legfőkkép sok pénzt, reményeim szerint. Bill Gates)

Kedves Nintendo: nagy csalódás egy átlagos Nintendo-barát számára, Nintendo-fanatikus már nem tudja mivel vigasztalja magát a nagy űrben, ők a legnagyobb vesztesek - csak annyi a baj hogy ez a pénz-nyomda Wii már nem nekik lett tervezve, az útoljára a Gamecube volt... a N már nem egy 576 Konzol-t olvasó játékost szólít meg, ő már csak kiegészíti az új tábort... vettük az adást Nintendo, sok sikert továbbra is, azért még egy Zeldát kiköhöghetnél, imádni fogjuk... persze mit tudok én pici gyökér, hát természetesen semmi újat vagy okosat... az sem nyugtat meg hogy egyre többen játszunk hisz nálam még nagyobb gyökerek is játszanak már és most azokból van a legtöbb, felemésztjük úgy ezt a piacot egyszer hogy darabokra fog hullani az egész... és akkor majd elő bújik a játékos és újra elkezd játékot készíteni, nem lesz többé konzolháború és eladási listák, csak Start Game és Game Over... Continue ? **1mzolee0**

(Kedves 1mzolee0. Épp most adtunk ki egy új Zeldát, amire az 576 Konzol 10 pontot adott. Miről is beszélünk? Shigeru Miyamoto)

Nos, remélem mindenki elégedett a válaszokkal, és végiggondolva azokat sokkal bölcsebben, mintegy megvilágosodva tekint majd a videojátékok világára. Ne felejtsétek el: nem mi vagyunk értük, ők vannak értünk. Vagy...?

Decemberi témánk meglehetősen szabadon értelmezhető: Konzolkarácsony.

Jöhet minden, amit a nyomdafesték elbír – és amit nem, az is. Kitaláltam, mitől lesz „más" a Konzol Csevegője, mint az online fórumunk. Ott szigorú moderálási szabályok vannak, itt majd kissé lazábban kezelem a dolgot. A lehetőség tehát adott. Az emaileket az 576konzol@576.hu címre, a leveleket az impresszumban található postafiókra kérem. Grafománok, szóf*sók, regényírók kíméljenek – legyél inkább rövid, de frappáns! Martin



OLVASÓINK ÍRJÁK: DRIFTELÉS A KISSZOBÁBAN

Próbálkozások a múltból: kvarcjáték. C64+billentyűzet, C64+joystick, Amiga, Amiga+analog joy, PC, PC+billentyűzet, PC+joy, PS2+kontroller. Aztán 5-6 év szünet. *Gép munkára. Szórakozás mással.*

De… Az utóbbi pár évben ismét kezdett rajtam elhatalmasodni az F1 őrület, úgyhogy eléggé zavart, hogy nem ismerem úgy a pályákat, mint a régi szép időkben. Tavaly egy gyors piac-check után kiderült, hogy még mindig a jó öreg Geoff Crammond féle Grand Prix fejlesztés talán a legjobb (ezzel én még Amigán kezdtem) + van még valami PS2-n is.

Hát ez elég szegényes így 2006-ban. Pont azért tettem le a PS2-t, mert nem akartam TV előtt ülni hosszú órákat + szemet rontani. Arra elég a melóhely. Amire én gondoltam az brutál high res grafika, brutál hanggal. Végül is ez már a XXI. Század, nem? Nem úgy tűnt.

Azért nem adtam fel, és lassan elkezdtek szállingózni az első képek a PS3-as F1CE-ről. Hamar egyértelművé vált, hogy ez lesz az igazi. Egy bizonyos Gran Turismo nevű game miatt meg aztán pláne a PS3 került a képbe. A trailer videó ezredik megnézése után azt éreztem, hogy oké, akkor ezt most rögtön ide nekem.

Ja, még nem jelent meg a gép. EU premier, március? Szó sem lehet róla, mikor a fél világ már decemberben nyomhatja. Jöhet az USA verzió. Kicsit türelmetlen típus vagyok. De nyertem 3 hónapot. És mint tudjuk az idő pénz, az autósportban meg különösen. Kalandos úton megérkezett a vas dec. 31-re, gyorsan beizzítva + házimozi hangszettre rákötve.

Hááát, rendben van így elsőre. De mintha a kép nem javult volna túl sokat a PS2-höz képest. Többet vártam normál TV-n, persze a felbontás adott (720x576 max), de akkor is. Bizony ide LCD kell, legalább HD-Ready. Nagyszerű, lehet még valamire költeni. Meglett az is + befutott végre az F1CE. Készen is vagyunk, gondoltam akkor, de messze volt még a fejlesztés vége.

Gyerünk, kezdődhet az F1 világbajnokság. Ugyebár autóversenyt váltóval vagy sehogy, mivel ez nem dodzsem. Oké, váltogatás megy, de miért húz csíkot a gumi minden fékezés után? Aha, világos, ha gombot nyomunk akkor élből satufék, ezért égetjük tele a pályát a gumival. Ez így nem mehet tovább, tropára lesznek téve pár kör alatt. Azonnal át kell állni az analóg karokra. Nem lett egyszerűbb, viszont finomabbá vált a kezelés gáz-fék fronton + a kormányzás is javult. Nem kétséges, hogy van egy pár kanyar, amit amúgy sem padlógázon kell bevenni + a kanyarodás is mindig darabos marad a jobbra/balra gomb nyomogatásától. Ez így mind szép és jó, de a kis analóg karok tekergetésével ez mindenre hasonlított, csak autóvezetésre nem. Jó, jó, tudom hogy a Street Fighterben sem kell megcsinálni a körívest saját lábbal, de akkor is. Ha profizmusra törekszünk, akkor nincs mese, kell egy kormány. Lehet belerakni a rendszerbe még egy kis pénzt. Ez az.

Mondjuk alapvetően azért nem akartam venni kormányt, mert nincs mire rakni (végre összeállt egy kulturált kis házimozi szoba, kanapéval, ide került a hangrendszer miatt a PS3 is). Plusz egy asztalt meg be nem rakok a szoba közepére, ez egyértelmű. Ez a gondolatmenet legalább 2 napig távoltartott a meggondolatlan cselekedetektől, de a harmadik napon már a neten lógtam, kormányokat csekkolva. Aztán irány a bolt, tapper élőben. Fájdalmas felismerés, hogy itt most marhára a drágább a jobb. Logitech G25. Mennyiii? De mennyire jó a fogása.

Is. Az ára mellett.

Profi rendszert építünk, nincs megállás, ki kell köhögni ezt is. Persze a pénzgyűjtés közben sem állhat meg az agyalás, hogy ha nem asztalra kerül a csodaszép Racing-Wheel, akkor mire?

Szerencsétlenségemre tudomásomra jutott, hogy egy holland cég kimondottan a G25-höz (és egyéb kormányokhoz is), gyárt versenyüléssel kombinált tartót. Minden passzolna, méretre gyártott darabok a pedálokhoz, a váltóhoz, a kormányhoz.

Príma. Gyerünk a website-ra.

Tavalyi modellek leértékelve, idei konstrukció erősebb állványzattal, hibátlan RACING-WHITE színben. Nem ragozom, szerelem volt első látásra. Praktikus ebben a színben? Nem. Van hely hozzá? Nem igazán. Tönkrevágja teljesen bármely szoba képét/elrendezését egy ilyen szék? Igen. Drága? Határozottan. Konklúzió: nekem AZONNAL kell egy ilyen. Másnap ment a mail a megrendelésről.

Talán említettem már, türelmetlen típus vagyok.

Magyar forgalmazó nincs, jöjjön a németektől, ők amúgy is közelebb vannak és hát a német precizitásnak nincsen párja. No para. Gondoltam akkor. Pikk-pakk itt lesz 1-2 hét alatt. Jó is lesz sietni a kormány megvásárlásával, nehogy előbb legyen itt az ülés, addig majd elbohóckodom az ölembe rakott G25-tel. Persze a szék csak nem érkezett meg hetekig, én meg lassan elkezdtem németül tanulni, hogy egyre kedvesebb hangvételű maileket tudjak írni, hátha az angolomat nem értékelik. Mint kiderült Racing-White színben éppen nincs raktáron, de mivel látják hogy nagyon vergődök szívesen küldenének feketét.

Feketét? Nekem? Megőrültek ezek? Fehér kell. (Most)

Közben bánatomban építettem a Logitech kormányhoz egy gyönyörű állványt, az LCD kartondobozából + használaton kívüli polcokból, a pedálokat meg könyvekkel támasztottam ki, hogy ne másszon el a laminált padlón. A házimozi szoba kezdett egy hangulatos palesztin menekülttáborra hasonlítani.

Fájdalmas várakozás után két és fél hónap múlva végre megjött az ülés. A váltótartót másfél hónappal később küldték, addigra már annyi mailt kaptak, hogy zavarukban kettőt is küldtek. Lesz tartalék. Viszont megtudtam, németül hogyan mondják a gearshift-holdert (ez most angolul volt).

Összeraktam, vigyorogtam. Bár a házimozi szoba sosem lesz már a régi, de hát valamit valamiért (egy szőnyegen csúsztatgatható a szerkezet, ha útban van).

ÉLMÉNYEK

Azok vannak. Sok pozitív. Baromi jó érzés beülni a versenyülésbe, teljesen máshogy áll hozzá az ember a játékhoz. Én azt mondom, hogy bár az ülés talán már egy kicsit elborult ötlet (mondjuk én egy percig sem bántam meg), de a kormány-pedál szettre mindenkép' érdemes áldozni.

Ég és föld.

Ahogy dobálod rá az ívekre az autót, az hibátlan érzés. Végre nem apró gombokat nyomogatok, hanem pedálkezelés van kormányforgatással. Ha a Gran Turismo-ban kanyarban kint van az egyik hátsód a füvön, sokkal pontosabban megvan, hogy mikortól csúszik az autó. A Force Feedback szerintem ebben a kormányban a legjobb, a felhasznált anyagok igényessége mellett ez az oka a magas árnak. De ha egyszer kézbe veszed, nem akarsz mást. Ami még hiányzik, hogy nincs motor a kéziváltóban. így per pillanat kicsit felesleges a kuplung pedál használata, hiszen úgy lököm sebességbe, ahogy akarom (erő nélkül).

Mondjuk én telhetetlen vagyok.

A szekvenciális váltóállás viszont nagyon hangulatos. Jó, hogy erre is gondoltak. Persze, ha az időre megyek (+ F1-ben evidens), akkor a kormány mögött váltok.

Gran Turismo HD-vel, Prologue-gal (na és persze majd a GT5-tel), a LEGJOBB választás szerintem, ami elérhető jelenleg a piacon.

Játékterem ezek után? Visszalépés.

A surround hang végre brutál, a HD kép gyönyörű, a force feedback teszi a dolgát, az autók szimulációja pedig ultrarealisztikus. (Persze kötelező minden segítséget kikapcsolni GT-ben.)

És nem kell tokent dobálnom.

A GT meg egyszerűen az egyetlen program, aminek ELHISZEM, hogy azt az autót vezetem, amit 3D-ben pörget nekem a futamok előtt.Vannak más szép grafikájú programok is, de platformfüggetlenül ez A SZIMULÁTOR. Hitetleneknek érdemes venni a fáradságot, kipróbálni kormánnyal, pedállal és összehasonlítani az elérhető autó/pálya felállásban valós felvételekkel. Meglepő lesz, mennyire közelítünk a valósághoz.

Az F1CE is maximálisan beváltotta a hozzá fűzött reményeket, bár szimulációban nem éri el a GT színvonalát. Egyetlen hibája, hogy még a 2006-os autókkal bohóckodunk, de teljesen rendben vannak a pályák. Én úgy csináltam az idei évet, hogy az aktuális hétvégi nagydíj pályáján teszteltem 1-vagy 2 hetet, mindig a futam előtt. Így végre teljesen képben voltam a belső kamerás felvételeknél, + jobban hangulatba kerültem a hétvégére. (FUJI-t és SPA-t kivéve.) A királyság az az, hogy pl. a YouTube-ról lerántott videók alapján javíthatsz a vezetéseden, lemásolva Alonsóék váltogatásait, ideális ívhasználatukat. (Vicces számolgatni a hangok alapján, hogy pl. Monacóban a Rascasse előtt hova dobálják vissza a sebességet, aztán kipróbálni „saját kezűleg".) Kitett magáért a liverpooli stúdió. Kíváncsian várom a folytatást. Bár az igazi ebből is egy POLYPHONY verzió lenne.

Fejlesztések még? Néha játszhatnék bukóban. Motoros is megteszi. Aztán kéne még szerezni egy SPARCO overált, szigorúan tűzállót, PUMA F1 cipővel+ kesztyűvel.

Ja meg jól jönne, ha valaki rázna székkel együtt, amikor a kavicságyban sodródok...











Rendeld meg most!

Az ajánlatról teljes körű tájékoztatást az **576 KByte üzletekben** kérhets

Az üzletek listáját megtalálod a magazin 54. oldalán
és a www.576.hu honlapon.

invite

9 771417 929000 07011

